

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 SMK
YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
MAULANA WITANTYO
13803241008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 SMK
YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh :
MAULANA WITANTYO
13803241008

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 16 Juni 2017

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Diana Rahmawati, M.Si.
NIP 19760207 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 SMK
YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

yang disusun oleh:

MAULANA WITANTYO

13803241008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 Juli 2016

dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

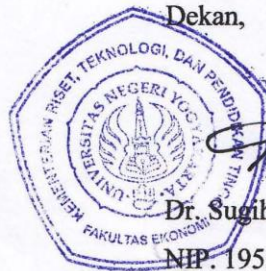
Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.	Ketua Penguji		14/7 2017
Diana Rahmawati, M.Si.	Sekretaris		14/7 2017
Dra. Sumarsih, M.Pd.	Penguji Utama		13/7 2017

Yogyakarta, 17 Juli 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maulana Witantyo

NIM : 13803241008

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

KARTU UNO AKUNTANSI UNTUK

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 SMK YPKK 2

SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 15 Mei 2017

Penulis,



Maulana Witantyo

NIM. 13803241008

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka Apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kau berharap”

(Q.S. Al Insyirah, 6-8)

“Tidak perlu menunggu menjadi pintar untuk bermanfaat. Tidak perlu menjadi sempurna untuk berguna. Memberilah sekarang dengan apa yang kamu miliki karena kita tidak tahu apakah kita masih menggenggamnya esok hari. Bahkan kita tidak pernah tahu apakah esok masih ada untuk kita”

(Okina Fitriani)

“Berusahalah sekeras mungkin dan berdoa sesering mungkin. Yakinlah bahwa apapun yang kamu lakukan sekarang akan bermanfaat di esok hari”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, dengan air mata penuh haru karya tulis ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak Johar Faozi dan Ibu Peni Adhiningtyas, kedua orang tuaku yang selalu ada untuk mendoakan, memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
2. Almamaterku prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 SMK
YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Oleh
Maulana Witantyo
13803241008**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Kartu UNO Akuntansi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi, (3) mengetahui penilaian siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman terhadap pengembangan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi, (4) mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman setelah menggunakan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap *development*, Kartu UNO Akuntansi dinilai oleh para ahli yaitu Ahli Materi (Dosen FE UNY), Ahli Media (Dosen FE UNY) dan Praktisi Pembelajaran (Guru Akuntansi). Pada tahap *implementasi* dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pengukuran Motivasi Belajar dilakukan pada 36 siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui tes dan angket. Data yang diperoleh dari angket dan tes dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) pengembangan Kartu UNO Akuntansi melalui lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi; (2) kelayakan media Kartu UNO Akuntansi dinilai berdasarkan pada: a) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk kategori Sangat Layak, b) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,42 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan c) Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,28 yang termasuk kategori Sangat Layak; (3) penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,12 yang termasuk kategori Layak dan penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,40 yang termasuk kategori Sangat Layak; (4) berdasarkan analisis peningkatan Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penggunaan media dengan *gain score* diperoleh peningkatan sebesar 0,33 kategori sedang sehingga media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu UNO Akuntansi, Motivasi Belajar

**THE DEVELOPMENT OF CARD UNO ACCOUNTING LEARNING MEDIA
TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF STUDENT CLASS
X ACCOUNTING 4 SMK YPKK 2 SLEMAN
ACADEMIC YEAR 2016/2017**

**By:
Maulana Witantyo
13803241008**

ABSTRACT

This research aimed to: (1) Develop the UNO Accounting Card as a learning media to increase learning motivation in class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman, (2) Determine the feasibility of instructional learning media of Card UNO Accounting, (3) Determine the assessment of class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman about learning media of Card UNO Accounting, (4) Determine motivation increase in Motivation Student Learning class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman after using the learning media Card UNO Accounting.

This research was Research and Development (R & D) with the ADDIE development model. At the development stage, the UNO Accounting Card is assessed by experts, Expert of Materials (Lecture of FE UNY), Media Expert (Lecture of FE UNY) and Practitioner of Learning (Master of Accounting). In the implementation stage, small group trial and field trial. Measurement Motivation Learning carried out on 36 students of class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman. Data collection techniques were tests and questionnaires. Data obtained from questionnaires and analytical tests were analyzed descriptive - qualitative and quantitative.

The result showed: (1) Card UNO Accounting through five stages of analysis, design, development, implementation and evaluation, (2) The feasibility of media Card UNO Accounting learning media based on assesment by, a) Material Expert obtained average score 4,75 which belongs to Very Feasible category, b) Media Expert obtained average score 4,42 which belongs to Very Feasible category and c) Learning Practitioners obtained an average score of 4.28 which belongs to the Very Feasible category, (3) Studenst assessment on small group trial obtained average score 4,12 which belongs to the category of Feasible and the field trial obtained average score 4,40 which belongs to Very Feasible category, (4) Analysis of Motivation improvement before and after media are used with gain score obtained an increase of 0.33 was medium category so Card UNO Accounting learning media could increase students Motivation Learning.

Keywords: *Learning Media, Card UNO Accounting, Students Learning Motivation.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hikmah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

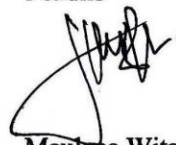
1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan izin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. RR. Indah Mustikawati, S.E.Akt.,M.Si., Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, kritik, saran, serta arahan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Dra. Sumarsih, M.Pd., Narasumber yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si., sebagai Ahli Materi dan Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. sebagai Ahli Media yang telah memberikan penilaian masukan

7. Drs. Ircham Rosyidi, Kepala SMK YPKK 2 Sleman yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Sati Antini, S.Pd, Guru akuntansi SMK YPKK 2 Sleman yang telah membantu dalam pengumpulan data.
9. Seluruh siswa kelas X Akuntansi 3, 4 dan 5 SMK YPKK 2 Sleman atas kerjasama dan partisipasinya dalam penelitian ini.
10. Teman-temanku Afrial, Tuti, Faras, Luluk yang telah membantu selama pelaksanaan uji coba produk dan pengambilan data penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi A 2013 yang telah bersama-sama berjuang dari awal hingga akhir perkuliahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 15 Mei 2017

Penulis



Maulana Witantyo
NIM. 13803241008

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Manfaat Penelitian	11
H. Asumsi Pengembangan Produk.....	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Motivasi Belajar	13
a. Pengertian Motivasi Belajar	13
b. Fungsi Motivasi Belajar	14
c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	15
d. Macam-macam Motivasi Belajar	16
e. Indikator Motivasi Belajar	18
2. Media Pembelajaran.....	20
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	21
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	24
d. Kriteria Pemilihan Media	26
e. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran.....	27
3. Kartu UNO Akuntansi.....	31
a. Definisi Permainan.....	31
b. Permainan Kartu UNO Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran	34
4. Model-model Pengembangan Media Pembelajaran.....	36
B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir.....	45

D. Pertanyaan Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Prosedur Penelitian.....	50
D. Subjek dan Objek Penelitian	53
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Pengujian Instrumen	58
G. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Deskripsi Penelitian	66
B. Hasil Penelitian	67
1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi	67
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	67
b. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	70
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	72
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	90
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	93
2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi	96
a. Ahli materi.....	96
b. Ahli media	97
c. Praktisi pembelajaran	99
3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Pengembangan Kartu UNO	
Akuntansi.....	100
4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Media	
Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi	102
C. Pembahasan Hasil Penelitian	103
D. Keterbatasan Penelitian Pengembangan	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Materi	55
2. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media	56
3. Kisi-kisi Penilaian untuk Praktisi Pembelajaran.....	56
4. Kisi-kisi Penilaian Siswa	57
5. Kisi-kisi Motivasi Belajar Siswa	57
6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	59
7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar.....	60
8. Kriteria Penskoran Kelayakan Media	61
9. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	62
10. Pedoman Konversi Skor hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori	62
11. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Siswa Skala <i>Likert</i>	65
12. Kategori Perolehan Nilai <i>gain</i>	65
13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan	66
14. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	74
15. Hasil Penilaian oleh Ahli Media.....	78
16. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran	82
17. Hasil Validasi Keseluruhan Ahli	85
18. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 dan 5 Uji Coba Kelompok Kecil	91
19. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	93
20. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	94
21. Hasil Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Media	95
22. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Materi	97
23. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Media	98
24. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	99
25. Hasil Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Media	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Desain eksperimen (<i>before-after</i>).....	64
2. Tampilan Kartu UNO Akuntansi	73
3. Validasi Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi (Dosen).....	75
4. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Materi (Dosen)	76
5. Validasi Rekayasa Media Oleh Ahli Media (Dosen).....	79
6. Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Ahli Media (Dosen)	79
7. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Praktisi Pembelajaran (Guru).....	83
8. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Praktisi Pembelajaran (Guru).....	83
9. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Praktisi Pembelajaran (Guru).....	84
10. Hasil Revisi Ahli Materi	87
11. Revisi tulisan pada backcard diganti warna yang lebih terang	88
12. Revisi ukuran <i>font</i> pada kartu	88
13. Revisi kombinasi untuk menunjukan estetika.....	89
14. Revisi efek <i>shadow</i> dan tata letak	89
15. Revisi icon pada cover produk.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa	130
2. Isi Materi dalam media Kartu UNO Akuntansi dan Aturan Permainan	137
3. Fungsi-fungsi komponen media Kartu UNO Akuntansi	150
4. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	152
5. Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	155
6. Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi).....	158
7. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran.....	161
8. Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Siswa.....	164
9. Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Siswa	166
10. Uji Coba Angket Motivasi Belajar	168
11. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar.....	170
12. Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran	171
13. Angket Motivasi Setelah Pembelajaran.....	173
14. Hasil Validasi Ahli Materi.....	175
15. Hasil Validasi Ahli Media	179
16. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi	182
17. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil.....	187
18. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	188
19. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan	190
20. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	191
21. Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	193
22. Hasil Motivasi Sebelum Penerapan Media.....	194
23. Hasil Motivasi Setelah Penerapan Media.....	196
24. Produk Akhir Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi	199
25. Dokumentasi.....	208
26. Surat Ijin Penelitian	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik. Dengan demikian pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan semua potensi pada diri manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Tujuan pendidikan akan tercapai apabila adanya saling kerjasama antar pemerintah, pendidik, orang tua dan masyarakat. Tujuan pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki suatu negara. Kualitas SDM merupakan ukuran kemajuan suatu negara. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan tercipta pembangunan nasional. Semakin banyak orang yang berkualitas dan berpendidikan maka semakin mudah untuk membuat negaranya lebih maju. Pendidikan yang berkualitas untuk menghasilkan SDM membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran adalah adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Pada proses pembelajaran terdapat sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tingkah laku yang diharapkan dapat tercapai setelah pembelajaran dilakukan. Untuk mencapai tujuan tersebut ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan salah satunya adalah Motivasi Belajar.

Motivasi Belajar adalah dorongan setiap individu untuk melakukan sesuatu. Menurut Hamzah B.Uno (2013: 23) Motivasi Belajar adalah dorongan dari internal maupun eksternal yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung. Motivasi Belajar siswa dikatakan tinggi apabila siswa mempunyai sifat tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, cepat bosan pada tugas rutin, dan mempunyai minat terhadap pelajaran.

Motivasi Belajar merupakan aspek yang penting dalam diri siswa. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa, seperti cita-cita, keinginan untuk berhasil, semangat dan sebagainya. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, metode dan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan Motivasi Belajar. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau alat penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungannya. Selain itu media pembelajaran mempunyai peran untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya buku, *powerpoint*, kartu, kaset, *video camera*, film, gambar, televisi, dan komputer.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal yang setara dengan SMA yang merupakan lanjutan dari jenjang sebelumnya yaitu SMP, MTs, atau sederajat. SMK YPKK 2 Sleman merupakan salah satu SMK Bisnis dan Manajemen yang beralamat di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMK YPKK 2 Sleman memiliki dua Program Keahlian yaitu Akuntansi dan Pemasaran. Terdapat lima belas kelas Program Keahlian Akuntansi dan tiga kelas Program Keahlian Pemasaran. Fasilitas yang ada di sekolah ini cukup memadai. Terdapat LCD, Kabel VGA dan *White Board* yang masih berfungsi dengan baik di setiap kelas. Namun pada kenyataannya fasilitas tersebut kurang dimaksimalkan oleh guru akuntansi. Pada umumnya guru akuntansi lebih memilih

menggunakan metode pembelajaran konvensional karena mudah digunakan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Oktober hingga 10 Nopember 2016 di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang berjumlah 38 siswa mempunyai Motivasi Belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat, motivasi belajar siswa mulai menurun. Hal tersebut terlihat 10 dari 38 atau 26,31% siswa yang mulai tertidur di kelas, sebanyak 22 dari 38 atau 57,89% siswa asyik mengobrol dengan temannya dan hanya 6 dari 38 atau 15,79% siswa yang masih memperhatikan mata pelajaran. Tugas yang terus-menerus diberikan oleh guru membuat siswa bosan dan cenderung malas untuk mengerjakan. Hal ini terlihat ketika guru menugaskan pada pertemuan sebelumnya, sebanyak 12 dari 38 atau 31,57% siswa yang tepat waktu mengumpulkan tugas, selebihnya 26 dari 38 atau 68,42% siswa tidak tepat waktu. Berdasarkan masalah tersebut menandakan siswa kurang memiliki minat terhadap pelajaran, tidak tekun dalam menghadapi tugas dan memiliki Motivasi Belajar yang rendah.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, guru akuntansi belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain. Guru hanya menggunakan metode ceramah. Setelah guru menjelaskan materi melalui metode ceramah, kemudian guru memberikan penugasan kepada siswa dan begitu seterusnya. Selain itu guru dalam menerangkan beberapa sub pokok bahasan dirasa terlalu cepat, sehingga siswa banyak

yang tertinggal dalam pembelajaran. Hal tersebut dalam jangka waktu yang lama akan membuat siswa jenuh dan bosan karena menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Masalah lain adalah sebanyak 32 dari 38 siswa mengaku mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa merupakan mata pelajaran yang sulit.

Mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa merupakan mata pelajaran yang wajib tuntas untuk satuan pendidikan SMK kelas X. Akuntansi perusahaan jasa adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan, pengiktisaran dan pelaporan informasi keuangan untuk mengambil keputusan dalam bidang perusahaan jasa. Materi dalam akuntansi perusahaan jasa cukup luas. Menurut siswa kelas X akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman, materi yang sulit pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa adalah materi yang banyak teorinya. Salah satu materi tersebut adalah materi pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar akuntansi perusahaan jasa. Materi pada kompetensi tersebut tentunya akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika guru menyampaikannya dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan secara langsung melibatkan pengalaman siswa.

Dengan permasalahan diatas salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengembangkan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk terus belajar, membuat siswa menjadi aktif, lebih paham terkait materi, dan tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran serta

memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dapat meningkat. Alternatif media pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

Kartu UNO Akuntansi merupakan permainan yang mengadopsi dari kartu UNO yang biasa dikenal di masyarakat luas. Permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi secara langsung dengan mengikuti aturan untuk mencapai tujuan (Arief S Sadiman, 2011: 75). Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, memungkinkan adanya partisipasi siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep yang ada di masyarakat, permainan bersifat luwes dengan merubah alat atau aturan dan persoalannya, serta permainan dapat dengan mudah diperbanyak. Kartu UNO yang lahir pada tahun 1971, kini menjadi salah satu permainan yang terkenal di dunia. Logika bermain kartu UNO adalah menyamakan warna atau angka di dalam permainannya. Perbedaan kartu UNO dengan kartu-kartu lainnya yaitu kartu UNO mempunyai simbol seperti *wild*, *reverse*, *draw* dan *stop*, serta pada saat kartu yang dimiliki oleh pemain tersisa satu, pemain harus mengatakan “UNO”. Permainan kartu UNO ini di akui sebagai *game* dunia pada tahun 2010 oleh *International Game Inc*. Jadi permainan kartu UNO merupakan permainan yang tergolong baru.

Kartu UNO Akuntansi merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 4-5 orang dan 1 juri. Cara bermain Kartu UNO Akuntansi hampir

sama dengan permainan kartu UNO pada umumnya, namun pada Kartu UNO Akuntansi terdapat kartu materi dan kartu soal. Pada setiap kartu terdapat penjelasan materi yang diharapkan siswa tetap memahami konsep materinya namun diselingi dengan bermain. Selain itu terdapat kartu soal yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa. Dari logika permainan diatas, maka siswa diharapkan akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi. Pada permainan ini juga terdapat kartu simbol yang dapat digunakan sebagai suatu strategi dalam bermain. Kartu-kartu ini secara tidak langsung akan meningkatkan partisipasi dan semangat siswa sehingga efeknya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu desain Kartu UNO Akuntansi mempunyai varian warna di dalam permainannya. Guru akan bersedia menggunakan media tersebut karena media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi ini merupakan permainan yang tergolong baru, permainan ini *flexible* artinya tidak banyak menggunakan alat bantu seperti laptop ataupun LCD untuk memainkannya, tidak perlu menggunakan ruang kelas yang besar, cocok digunakan dalam kelompok besar atau kecil, dimungkinkan dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas dan desain permainan yang menggunakan kartu yang bisa melibatkan seluruh partisipasi siswa diharapkan dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran

Kartu UNO Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas
X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah yaitu :

1. Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran yang ada.
2. Motivasi Belajar siswa rendah terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dan pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu pada proses pembelajaran.
3. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan metode pembelajaran akuntansi secara konvensional yang monoton seperti ceramah.
4. Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar akuntansi perusahaan jasa untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Penelitian ini tidak sampai mengukur prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman?
2. Bagaimana penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi mengenai kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman?
3. Bagaimana penilaian siswa kelas X Akuntansi 4 terhadap Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang diimplementasikan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman berdasarkan

penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi.

3. Mengetahui penilaian siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman terhadap Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan.
4. Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang diimplementasikan.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang sesuai dengan kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar akuntansi perusahaan jasa.
2. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi menggunakan aplikasi CorelDraw X7 yang disajikan dalam bentuk permainan dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, *flexible* dan mudah dimainkan siswa.
3. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi diharapkan dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teroris dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan sebagai bekal ketika menjadi pendidik di masa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran yang bervariasi, sehingga Motivasi Belajar siswa akan lebih baik.

c. Bagi Siswa

Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dapat sebagai alternatif sumber belajar siswa yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

H. Asumsi Pengembangan Produk

Asumsi pengembangan produk yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi sebagai alternatif sumber media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas oleh siswa.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi
3. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang akan dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.
4. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan berada di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Berawal dari kata “motif” tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang aktif mendorong seseorang melakukan sesuatu. (Sardiman A. M, 2011: 73). Sejalan dengan hal tersebut menurut Nana Syaodih Sukmandinata (2009: 61) motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Menurut Oemar Hamalik (2011: 27) “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yaitu mempunyai peranan yang khas

dalam penumbuhan gairah, perasaan senang, dan semangat untuk belajar. Pendapat tersebut memperkuat bahwa motivasi dan belajar saling mempengaruhi. Dengan adanya motivasi yang kuat maka siswa akan melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, motivasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Motivasi Belajar pada siswa dapat berasal dari guru, teman, orang tua, buku-buku, media pembelajaran dan lingkungan dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah dorongan / daya penggerak baik dari dalam diri atau luar siswa untuk melakukan sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi pada diri seseorang, dengan adanya motivasi maka seseorang dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Sardiman A.M (2011: 85) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu motivasi menentukan perbuatan-perbuatan, yaitu motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dan menyingkirkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

Selanjutnya Hamzah B. Uno (2013: 9) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan aktivitas atas dasar pemenuhan kebutuhan.
- 2) Menentukan sasaran tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan tindakan apa yang harus dilakukan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, motivasi belajar mempunyai fungsi untuk menggerakkan, mendorong, mengarahkan, menyeleksi aktivitas-aktivitas siswa untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi ekstrinsik Menurut Sardiman (2011: 90-91) adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya ada aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ekstrinsik dibutuhkan dalam proses belajar mengajar sebab pengajaran tidak semuanya menarik minat siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa atau

dengan kata lain tidak semua siswa sudah memiliki motivasi instrinsik yaitu Motivasi Belajar yang sudah ada dalam diri siswa itu sendiri.

Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50) juga menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar. Jadi motivasi ekstrinsik ini berbeda dengan motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri setiap individu. Motivasi ekstrinsik bersifat seperti stimulus atau rangsangan dari luar yang membuat siswa semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, misalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan hal itu salah satu fungsi dan peranan media menurut Wina Sanjaya (2013: 171) adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh pada saat siswa bosan dengan cara mengajar guru yang sama, kemudian guru membuat *games* dengan media pembelajaran yang baru maka akan merangsang rasa ingin tahu dan rasa perhatian siswa terhadap proses pembelajaran akan meningkat.

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Sardiman A.M (2011: 86-91) menyebutkan macam-macam motivasi belajar dilihat dari dari berbagai sudut pandang :

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif-motif bawaan

Motivasi bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh : dorongan untuk makan dan minum dan dorongan untuk bekerja.

b) Motif-motif yang dipelajari

Motif-motif yang dipelajari adalah motif-motif yang timbul atau muncul karena dipelajari. Sebagai contoh : dorongan untuk belajar dan dorongan untuk mengajar.

2) Jenis-jenis motivasi menurut Frandsen

a) *Cognitif motives*, menunjuk pada gejala intrinsik yang menyangkut kepuasan individual.

b) *Self-expression*, yaitu keinginan untuk aktualisasi diri.

c) *Self-enhancement*, yaitu keinginan untuk meningkatkan kemajuan diri seseorang

3) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Motivasi jasmaniah misalnya refleks, insting otomatis dan nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah yaitu keamanan.

4) Motivasi Intrinsik dan Ektrinsik

a) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri

setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif aktif dan berfungsinya karena adanya faktor yang berasal dari luar.

Motivasi dari luar tersebut misalnya teman, lingkungan belajar, penggunaan media pembelajaran yang menarik.

e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan suatu alat untuk mengukur bagaimana motivasi belajar pada siswa. Menurut Sardiman A.M (2011: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki beberapa indikator sebagai berikut :

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas yaitu bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum tugas tersebut selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan yaitu tidak lekas putus asa. Serta tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, misalnya politik, agama, keadilan, dsb.
- 4) Lebih senang bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini.

- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Adapun indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh Hamzah B. Uno (2013: 23) sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, maka orang tersebut selalu memiliki motivasi yang tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan indikator untuk kepentingan penelitian Motivasi Belajar yaitu:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas yaitu bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum tugas tersebut selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan yaitu tidak lekas putus asa. Serta tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
- 3) Menunjukkan minat terhadap pelajaran
- 4) Lebih senang bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2015: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Dalam proses pembelajaran pengertian media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Wina Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi yang disajikan untuk mencapai tujuan instruksional agar penyalur dan penerima pesan mempunyai pemahaman yang sama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset video, film, *slide*, foto, gambar, kartu, televisi dan komputer.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Levie an Lentz (1982) dalam Arsyad (2015: 20-21) adalah

1) Fungsi Atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi menunjukan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media berfungsi memberikan konteks untuk memahami teks, sehingga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca dan dapat mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Fungsi dan peranan media menurut Wina Sanjaya (2013: 169) adalah :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang berifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran disebutkan oleh Arsyad (2015: 29-30) adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, pendapat lain manfaat media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2013: 171) adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas, maksudnya media dapat menghadirkan isi pelajaran yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu

- 3) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media pembelajaran menghasilkan kesamaan pengamatan.
- 5) Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
- 6) Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam memperhatikan proses pembelajaran. Manfaatnya adalah untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa agar lebih fokus dalam proses pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2015: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, kartu, video, kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut diuraikan media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2015: 81-101) :

1) Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, majalah, kartu dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memediasinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan storyboard.

5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (Computer Asisted Instruction). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Menurut Rudi Sisiliana & Cepi Riyana (2008: 70-73) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar atau siswa
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2013: 4-5) memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

e. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Penilaian aspek dan kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) dijelaskan sebagai berikut :

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b) *Reliable* (handal)
- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan
- f) Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap) *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dengan program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran

- e) Interaktivitas
- f) Pemberian motivasi belajar
- g) Kontekstualitas dan aktualitas
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j) Kedalaman materi yang di muat dalam media
- k) Kemudahan materi untuk dipahami walaupun disajikan dalam bentuk *game*
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, urutan, dan alur logikanya jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa
- b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa
- c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
- d) Unsur audi (narasi, *sound effect*, *background*, music) sesuai dengan karakter dan topic
- e) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian
- f) Media bergerak (animasi, *movie*); animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran, peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi (dosen), ahli media (dosen) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli yang disesuaikan dengan

kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat. Terdapat dua aspek penilaian untuk ahli materi yaitu aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Untuk aspek pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi dengan pembelajaran
- 2) Kedalaman/keakuratan materi
- 3) Penumbuhan motivasi belajar
- 4) Interaktivitas
- 5) Kelengkapan
- 6) Kualitas bahan
- 7) Kemudahan materi untuk dipahami
- 8) Ketepatan istilah
- 9) Sistematis
- 10) Kejelasan
- 11) Ketepatan evaluasi

Untuk aspek komunikasi visual adalah sebagai berikut:

- 1) Komunikatif
- 2) Gambar
- 3) Kreatif

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa media adalah sebagai berikut :

- 1) *Maintanable* (mudah disimpan/dikelola)

- 2) *Usabilitas* (mudah digunakan)
- 3) Ketepatan memilih aplikasi untuk pengembangan
- 4) Dokumentasi
- 5) *Reusabale* (dapat dikelola kembali)

Untuk aspek komunikasi visual adalah sebagai berikut :

- 1) Komunikatif
- 2) Kreatif inovatif
- 3) Sederhana
- 4) Ketepatan penggunaan font
- 5) Gambar *typografi*
- 6) Tata letak
- 7) Warna
- 8) Desain

Aspek dan kriteria untuk praktisi pembelajaran akuntansi meliputi tiga aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

Untuk aspek pembelajaran yaitu :

- 1) Kesesuaian materi dengan pembelajaran
- 2) Kedalaman/keakuratan materi
- 3) Penumbuhan motivasi belajar
- 4) Interaktivitas
- 5) Kemudahan materi untuk dipahami
- 6) Kejelasan materi

7) Ketepatan evaluasi

Untuk aspek rekayasa media :

- 1) *Maintanable* (mudah dikelola/disimpan)
- 2) Kejelasan petunjuk penggunaan
- 3) Pemaketan program media

Untuk aspek komunikasi visual :

- 1) Komunikatif
- 2) Kreatif inovatif
- 3) Gambar *typografi*
- 4) Warna
- 5) Desain

3. Kartu UNO Akuntansi

a. Definisi Permainan

Kartu UNO Akuntansi merupakan media pembelajaran yang mengadopsi dari permainan Kartu UNO pada umumnya. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 75) permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 76) juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu :

- a) Adanya pemain (pemain-pemain)
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes. Berdasarkan sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif.

Sebagai media pembelajaran, menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 78-81) permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu antara lain :

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi yang belum tau siapa pemenangnya.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes yang dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Namun permainan dalam media pembelajaran juga mempunyai kelemahan atau keterbatasan yaitu antara lain:

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan.
- b) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya.
- c) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja.

Berdasarkan uraian diatas, Kartu UNO Akuntansi merupakan suatu permainan yang mengadopsi dari Kartu UNO yang mempunyai kelebihan antara lain:

- a) Mempunyai kartu materi yaitu kartu yang berisi materi-materi dari pembahasan kompetensi dasar yang dimasukan dalam permainan
- b) Mempunyai kartu simbol yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengatur strategi permainan
- c) Mempunyai kartu soal yang dapat mengukur pemahaman siswa.
- d) Mempunyai kartu master yang dapat merubah alur permainan.
- e) Mempunyai aturan yang luwes dalam permainan.

Namun Kartu UNO Akuntansi juga memiliki kekurangan/ keterbatasan antara lain :

- a) Permainan yang terbatas pada penggunaan kartu saja.
- b) Kartu UNO Akuntansi yang hanya bisa dimainkan oleh 4-5 dengan 1 juri.

b. Permainan Kartu UNO Akuntansi sebagai Media

Pembelajaran

Kartu UNO merupakan permainan yang terkenal di dunia. Kartu UNO pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio (Nurul Hidayati, 2014). Kartu UNO dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya UNO mulai dikenal lebih luas lagi berkat *International Games Inc.* Sekarang *International Games Inc* telah menjadi bagian dari keluarga Mattel pada tahun 1992 yang menjadi hak cipta atas kartu UNO (Nurul Hidayati, 2014).

Pada dasarnya permainan ini sama dengan permainan kartu-kartu lainnya. Permainan menurut Arief S. Sadiman dkk (2011:75) permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Perbedaannya adalah pada permainan Kartu UNO mempunyai gambar, warna dan kartu simbol yang dimainkan. Kartu simbol tersebut seperti *Draw*, *Reverse*, *Stop* dan *Wild* yang masing-masing mempunyai fungsi tersendiri. Dalam hal

ini peneliti memodifikasi sesuai dengan bidang keahliannya dan kebutuhan dalam penelitiannya, untuk itu dibuatlah Kartu UNO Akuntansi.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 163) apabila media membawa pesan instruksional atau di dalamnya mengandung unsur pengajaran maka media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat itu Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi ini dimaksudkan dan dimodifikasi sebagai suatu media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dalam bidang akuntansi. Dilihat dari klasifikasi media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2015) media pembelajaran ini masuk pada kategori media pembelajaran berbasis cetakan.

Kartu UNO Akuntansi dimainkan 4-5 orang pemain dan 1 juri. Cara memainkan kartu UNO Akuntansi yaitu awalnya para pemain dibagikan 7 kartu secara acak. Inti dari permainan ini adalah pemain harus mengetahui materi apa yang sedang dibahas/yang sesuai dengan tema/topik pada kartu master. Sebagai contoh apabila tema/topik yang sedang dibahas adalah “sistem pengkodean akun”, maka pemain harus memainkan kartu yang berisi materi tentang sistem numeric, sistem decimal, sistem mnemonik dan sistem kombinasi. Jika pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud, maka pemain tersebut harus mengambil kartu lagi. Pada kartu ini juga dijelaskan mengenai konsep materinya. Selain itu

terdapat kartu soal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Dalam permainan ini terdapat kartu simbol dan kartu master yang diharapkan dapat menambah siswa menjadi lebih aktif. Kartu simbol merupakan kartu yang dapat menambah, membalik arah atau menyetop kartu pemain, sedangkan kartu master adalah kartu yang berisi tema/topik materi yang akan dimainkan. Ketika kartu pemain tersisa satu, maka pemain tersebut harus mengatakan “UNO”. Apabila kalah cepat dengan pemain lawan, maka pemain tersebut dinyatakan kalah. Pemenang pada permainan ini adalah pemain yang paling banyak mendapatkan poin dan atau salah satu pemain yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan. Hal inilah yang membedakan permainan kartu UNO dengan kartu-kartu lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, Kartu UNO Akuntansi adalah media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan Kartu UNO pada umumnya. Hal yang dimodifikasi yaitu terdapat kartu materi, kartu master, kartu simbol dan penambahan kartu soal pada media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi sehingga lebih menarik.

4. Model-model Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan adalah suatu langkah atau metode untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. ada beberapa model pengembangan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

a. Model 4D

Model 4D adalah model yang dikembangkan thiagarajan (1947) dalam Zainal Arifin (2012) yang berkonsep pada empat tahapan pengembangan yaitu *define, design, develop and disseminate*. Dalam perkembangannya, model 4D sering digunakan dalam pengembangan bahan ajar seperti buku, modul dan LKS. Empat konsep tahap prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Define*, yaitu tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan secara teoritik (studi pustaka) dan empirik (studi lapangan). Dalam tahap ini, setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan maka selanjutnya peneliti harus melakukan studi literatur, observasi, survei lapangan, dan sebagainya.
- 2) *Design*, yaitu tahap ini peneliti merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik
- 3) *Develop*, yaitu melakukan kegiatan empirik mengenai pengembangan produk awal. Kajian empirik ini berupa uji coba, revisi dan validasi.
- 4) *Disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir produk yang dikembangkan kepada seluruh populasi.

b. Model 10 langkah

Model 10 langkah merupakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut Nana Syaodih (2006: 169-170) 10 langkah-langkah tersebut dijelaskan lebih rinci di bawah ini :

1) *Research and Information Collection*

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan, menelaah kajian pustaka, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga diperlukan pengembangan model yang baru.

2) *Planning*

Tahap *planning* peneliti mulai membuat rancangan model yang akan dikembangkan. Hal yang direncanakan diantaranya yaitu penetapan model, perumusan tujuan, kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahap, dan menguji kelayakan rancangan model.

3) *Develop Preliminary Form of Product*

Pada tahap ini bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan disusun. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan dengan cara melakukan validasi rancangan model oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya. Hasil validasi akan dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan.

4) Preliminary Field Testing

Pada tahap ini model dan perangkatnya siap digunakan, kemudian dilakukan uji coba rancangan model. Uji coba yang dilakukan adalah dalam skala kecil, berkisar antara 6-12 orang responden. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki model pada tahap selanjutnya.

5) Main Product Revision

Revisi yang dilakukan didasarkan pada uji coba sebelumnya. Produk dianalisis kekurangannya dan diperbaiki.

6) Main Field Testing

Tahap ini produk diuji di lapangan dengan mengambil sampel yang lebih banyak antara 30-100 responden. Saat uji lapangan pada tahap ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

7) Operasional Product Revision

Produk direvisi kembali setelah diuji cobakan. Hal ini dilakukan terutama jika ada kendala baru yang belum terpikirkan.

8) *Operational Field Testing*

Pada tahap ini implementasi model dilakukan dengan wilayah yang luas dengan mengambil sampel 40-200 responden. Data yang diperoleh dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

9) *Final Product Revision*

Tahap ini dilakukan revisi terakhir sebelum produk dipublikasikan. Dengan adanya revisi terakhir ini model terbebas dari kekurangan dan layak digunakan.

10) *Dissemination and Implementation*

Pada tahap ini dilakukan pelaporan hasil penelitian dan publikasi pada produk yang dikembangkan.

c. Model ADDIE

Model ADDIE adalah model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick & Carey (2005). Model ADDIE tersebut dapat mengembangkan produk baru karena di dalamnya terdapat validasi, revisi dan implementasi. Model ADDIE tersebut merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Tahap-tahap prosedur pengembangan ADDIE ini dijelaskan dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 183-185) sebagai berikut :

1) *Analysis*

Pada tahap pertama ini, berawal dari pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan. Setelah itu, dianalisis produk

yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

2) *Design*

Tahap selanjutnya adalah merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan di atas kertas. Kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pada tahap ini baru bersifat konseptual yang akan mendasari pengembangan pada tahap selanjutnya.

3) *Development*

Kegiatan pada tahap ini adalah realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka konseptual yang telah dirancang direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation*

Tahap keempat ini, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas. selama proses implementasi, produk baru yang dikembangkan ini diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan

kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan selanjutnya

5) *Evaluation*

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan ini. Tahap evaluasi ini mengukur kualitas produk dan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dari produk.

Berdasarkan model-model pengembangan media tersebut diatas, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi karena pada model ADDIE merupakan model yang terstruktur, jelas dan sistematis. Model ini juga terdapat tahap *evaluasi* yang mana dalam penelitian ini dilakukan evaluasi pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Selain itu peneliti merasa bahwa tahapan dari model ADDIE merupakan model yang sesuai dengan pengembangan produk.

B. Penelitian yang Relevan

1. Dewi Lailatul Munawaroh (2016) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”. Metode yang digunakan adalah metode 4D dengan empat tahap yaitu tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan, pengimplementasian. Hasil penelitian diketahui bahwa berdasarkan validitas yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil rata-rata

kelayakan 89% dengan kriteria “sangat layak”. Dari validasi ahli materi 80,42% dengan kriteria “layak”, dari validasi ahli media 93,75% dengan kriteria “sangat layak”, dari ahli bahasa 100% dengan kriteria “sangat layak”, sedangkan dari angket respon siswa yang diuji coba pada 20 siswa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo diperoleh hasil rata-rata sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran Kartu UNO. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran, tempat penelitian dan model pengembangan yang digunakan.

2. Annisa Nur Isnaini (2016) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) *Analysis*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas 3) *Development or Production*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan Corel Draw X5 4) *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi 5) *Evaluation*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas

X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,8 dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,29 dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,22 dalam kategori Sangat Layak, sehingga Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan gain score menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai gain $< 0,3$. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan variabel terikatnya sama yaitu Motivasi Belajar. Persamaan lainnya yaitu pengembangan media pembelajaran yang mengandung unsur *probabilitas* (kemungkinan). Perbedaannya adalah pada media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Wahyu Estiani (2015) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik”. Penelitian ini

merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Media yang dikembangkan adalah media permainan Kartu UNO. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi dari ahli materi didapatkan nilai 94,2% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli media didapatkan nilai 90,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian menunjukkan media permainan Kartu UNO efektif dilaksanakan di kelas. Berdasarkan hasil observasi didapatkan karakter rasa ingin tahu siswa mendapatkan nilai 88,51%, kerja sama 87,36%, mandiri 83,91%, dan komunikatif 88,51%, sehingga media permainan Kartu UNO dapat mengembangkan karakter siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian *Research and Development* (R&D) media permainan Kartu UNO. Perbedaannya adalah pada subjek dan objek penelitian yaitu tema optik pada siswa kelas VII IPA SMPN 22 Semarang serta penggunaan media permainan kartu UNO yang dikembangkan.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran maka guru membutuhkan alat untuk mencapainya. Alat tersebut dinamakan media pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada mata pelajaran akuntansi di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman berjalan baik pada umumnya. Namun guru dalam prosesnya belum mengembangkan media pembelajaran

dengan maksimal. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada siswa. Dalam jangka waktu yang lama penggunaan metode ceramah dan penugasan yang terus-menerus menimbulkan rasa jenuh, bosan dan menyebabkan motivasi siswa cenderung menurun dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang berkurang, pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu dan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Adanya situasi demikian perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran. Agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak monoton dan membosankan, guru memerlukan media pembelajaran yang kreatif, praktis, *flexible* dan mempunyai konsep belajar sambil bermain. Dengan adanya media yang berkonsep belajar sambil bermain maka siswa mempunyai suasana baru yang menyenangkan dalam belajar. Untuk itu peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Kartu UNO Akuntansi merupakan media pembelajaran yang memodifikasi dan mengadopsi dari permainan kartu UNO yang tergolong permainan baru dikenal pada umumnya. Pada penelitian terdahulu pengembangan permainan Kartu UNO sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan. Berdasarkan penelitian terdahulu pengembangan permainan Kartu UNO tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di uji dari segi validitas materi, validitas bahasa/komunikasi visual dan validitas medianya. Namun penelitian terdahulu belum ada yang menguji produk pengembangan Kartu UNO untuk mengukur Motivasi Belajar

siswa. Oleh sebab itu peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran Kartu UNO yang sesuai dengan program studi selama kuliah dengan memodifikasi nama Kartu UNO menjadi Kartu UNO Akuntansi yang menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan mengukur Motivasi Belajar siswa.

Proses perancangan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang pertama dibuat adalah desain permainannya. Desain permainan yang dimaksud adalah rancangan isi materi yang akan di tuangkan di dalam kartu-kartu dan aturan yang ada dalam permainan. Rancangan kartu-kartu dan aturan permainan ditulis di kertas yang kemudian di gambar menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Komponen yang di dalam Kartu UNO Akuntansi yaitu kartu materi, soal, simbol dan kartu master serta aturan permainan. Terdapat 49 kartu materi, 25 kartu soal dan kunci jawaban, 20 kartu simbol, 24 kartu master, 1 aturan permainan dan 1 panduan materi. Kartu materi dan kartu soal berisi materi-materi yang akan digunakan dalam permainan serta soal-soal yang harus dijawab oleh pemain. Kartu simbol berisi kartu-kartu yang dapat menghentikan, membalikan arah permainan atau menambah kartu pemain. Kartu master berisi kartu-kartu yang dapat merubah topik/tema materi pelajaran dalam permainan. Setiap siswa dapat menggunakan kartu-kartu tersebut sebagai suatu strategi dalam bermain dan diharapkan dapat lebih memahami materi pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa. Penggunaan media Kartu UNO Akuntansi ini diharapkan

dapat digunakan siswa sebagai suatu alternatif sumber belajar yang berkonsep belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga Motivasi Belajar siswa meningkat.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah dijelaskan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar akuntansi perusahaan jasa?
2. Bagaimana penilaian ahli materi , ahli media dan praktisi pembelajaran mengenai kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman?
3. Bagaimana penilaian siswa kelas X Akuntansi 4 terhadap Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmandinata (2006:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 145) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah. Produk pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2016/2017 yang beralamatkan di Jl. Pemuda, Wadas

Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55511, Indonesia. Penelitian pengembangan dilaksanakan pada bulan Oktober–April 2017.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur pada pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pada tahap ini untuk mencari informasi yang relevan dengan pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Peneliti melakukan hal sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga menyebabkan siswa bosan dan kurang termotivasi.
- b. Analisis kurikulum yang meliputi penyesuaian isi media dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).

- c. Analisis kompetensi yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa yang akan dimuat di dalam media.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi :

- a. Perancangan desain media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

- b. Penyusunan aturan main, soal, materi dan kunci jawaban

Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar.

- c. Pembuatan gambar, kartu dan cover produk

Pada tahap pembuatan gambar, kartu dan cover, peneliti akan menyesuaikan dengan materi yang disajikan, tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik. Pada pembuatan ini peneliti menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

b. Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK YPKK 2 Sleman. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK YPKK 2 Sleman.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi :

a. Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari kelas X Akuntansi 5 dan X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman. Pada tahap ini juga peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan.

b. Revisi II (jika diperlukan)

Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari 12 siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

c. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 34 siswa dari kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti akan mengukur keefektifan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut maka perlu diadakan uji efektifitas. Dalam menguji efektifitas peneliti menggunakan desain eksperimen (*before-after*). Alat untuk uji tersebut peneliti menggunakan *pre test* dan *post test*. Setelah mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan selanjutnya peneliti melakukan penelitian mengenai Motivasi Belajar siswa. Alat untuk mengukur Motivasi Belajar siswa tersebut dengan cara membagikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media, satu Praktisi Pembelajaran (Guru) dan 34 siswa kelas X

Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman dan objek penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dan Motivasi Belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- a) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi berupa kritik dan saran dari para ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi serta penilaian siswa.
- b) Data kuantitatif merupakan data penilaian tentang kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan data mengenai Motivasi Belajar siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a) Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Instrumen tes yang digunakan yaitu soal *pre test* dan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan melalui uji efektifitas dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test*.

b) Angket

Terdapat dua jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dan angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Angket untuk mengukur kelayakan media diberikan kepada dosen sebagai ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran serta penilaian dari siswa. Angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa diberikan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Berikut angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

1) Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Materi

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1,2,3
2	Kedalaman/keakuratan materi	4,5
3	Penumbuhan motivasi belajar	6
4	Interaktivitas	7
5	Kelengkapan	8
6	Kualitas bahan	9
7	Kemudahan untuk dipahami	10,11
8	Ketepatan istilah	12
9	Sistematis	13,14
10	Kejelasan	15,16
11	Ketepatan evaluasi	17,18
Aspek Komunikasi Visual		
12	Komunikatif (bahasa baik, benar dan mudah dipahami)	19
13	Gambar	20
14	Kreatif	21

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

2) Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media

No	Aspek	No.Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintanable</i> (mudah disimpan/dikelola)	1
2	<i>Usabilitas</i> (Mudah digunakan)	2
3	Ketepatan memilih aplikasi pengembangan	3
4	Dokumentasi pemaketan program	4,5
5	<i>Reusable</i> (Dapat dikelola kembali)	6,7
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif	8
7	Kreatif dan Inovatif	9
8	Sederhana	10
9	Ketepatan Penggunaan Font	11,12
10	Gambar <i>typografi</i>	13,14,15
11	Tata letak	16
12	Warna	17,18
13	Desain	19,20

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

3) Kisi-kisi Penilaian untuk Praktisi Pembelajaran

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian untuk Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1,2
2	Kedalaman/kekuratan mater	3,4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Interaktivitas	6
5	Kemudahan untuk dipahami	7
6	Kejelasan materi	8
7	Ketepatan evaluasi	9
Aspek Rekayasa Media		
8	<i>Maintanable</i> (Mudah dikelola/disimpan)	10
9	Dokumentasi	11
10	Pemaketan program media	12
Aspek Komunikasi Visual		
11	Komunikatif	13
12	Kreatif dan Inovatif	14
13	Gambar dan <i>Typografi</i>	15,16
14	Warna	17,18
15	Desain	19,20

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

4) Kisi-kisi penilaian Siswa

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Siswa

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1
3	Penumbuhan motivasi belajar	2
4	Kelengkapan	3
5	Kemudahan untuk dipahami	4
6	Kejelasan	5
7	Ketepatan evaluasi	6
Aspek Rekayasa Media		
8	<i>Maintanable</i> (mudah dikelola/disimpan)	7
9	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	8
10	Dokumentasi	9
11	Pemaketan program media	10
Aspek Komunikasi Visual		
12	Komunikatif	11
13	Kreatif dan Inovatif	12
14	Ketepatan Penggunaan Font	13
15	Gambar dan <i>Typografi</i>	14,15
16	Tata letak	16
17	Warna	17,18
18	Desain	19,20

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

b. Angket Pengukuran Motivasi Belajar

1) Kisi-kisi Motivasi Belajar Siswa

Tabel 5. Kisi-kisi Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	No. Pernyataan
1	Tekun mengerjakan tugas	1,2*,3
2	Ulet menghadapi kesulitan	4,5*,6
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	7,8,9*,10*
4	Lebih senang bekerja mandiri	11,12,13*
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	14,15
6	Dapat mempertahankan pendapat	16,17,18
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19*,20
8	Senang mencari dan memecahkan soal	21,22,23

Sumber : Sardiman (2011)

Keterangan *pernyataan negatif

F. Teknik Pengujian Instrumen

Sebelum angket digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen yang bertujuan untuk memperoleh alat ukur yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen yang dilakukan adalah pada siswa kelas X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman yang berjumlah 35 siswa. Instrumen yang dimaksud adalah angket Motivasi Belajar siswa. Instrumen yang baik harus memiliki dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengukur seberapa cermat suatu test melakukan fungsi ukurannya. Validitas alat ukur uji dengan menghitung korelasi antara nilai yang diperoleh dari setiap butir pertanyaan dengan keseluruhan yang diperoleh pada alat ukur tersebut. Rumus yang digunakan adalah *Product Momen* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto (2013: 213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefesien korelasi antara X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Jumlah perkalian antara X dan Y
$\sum X$	= Jumlah nilai X
$\sum Y$	= Jumlah nilai Y
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor variabel Y

Harga r_{hitung} dicocokkan dengan dengan r_{tabel} *product momen* pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka butir dari instrumen yang dimaksud adalah valid, begitupun sebaliknya.

Adapun hasil perhitungan angket uji coba instrumen Motivasi Belajar siswa untuk setiap butir item adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS 23 dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 170)

Tabel 6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel} (Sugiyono, 2015: 455)	Interpretasi
1	0,475	0,334	Valid
2	0,146	0,334	Tidak Valid
3	0,534	0,334	Valid
4	0,613	0,334	Valid
5	0,297	0,334	Tidak Valid
6	0,357	0,334	Valid
7	0,639	0,334	Valid
8	0,404	0,334	Valid
9	0,065	0,334	Tidak Valid
10	0,434	0,334	Valid
11	0,236	0,334	Tidak Valid
12	0,440	0,334	Valid
13	-0,212	0,334	Tidak Valid
14	0,381	0,334	Valid
15	0,141	0,334	Tidak Valid
16	0,502	0,334	Valid
17	0,425	0,334	Valid
18	0,429	0,334	Valid
19	0,131	0,334	Tidak Valid
20	0,542	0,334	Valid
21	0,550	0,334	Valid
22	0,564	0,334	Valid
23	0,422	0,334	Valid

Sumber : Hasil olah data menggunakan SPSS 23

Berdasarkan tabel 6 terdapat 16 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Berikut hasil analisis yang disajikan dalam tabel :

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1,3,4,6,7,8,10,12,14,16,17, 18, 20,21,22,23	16	70%
2	Tidak Valid	2,5,9,11,13,15,19	7	30%

Sumber : Hasil uji validitas yang diolah

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup handal untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 239) Untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus alpha.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen
 K = banyak butir soal
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian soal
 σ_t^2 = varian total

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r hitung lebih besar r tabel 5%. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket Motivasi Belajar menggunakan SPSS 23 (lampiran 11 halaman 170), uji reliabilitas menunjukkan skor **0,781**. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 239) nilai pada uji reliabilitas 0,781 masuk pada rentang **0,60-0,799** yang artinya memiliki reliabilitas yang tinggi.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran/ masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan penilaian siswa. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan penilaian siswa serta data mengenai Motivasi Belajar siswa. Pada data angket karena data yang diperoleh dari angket tersebut masih kualitatif, maka data tersebut kemudian dianalisis dengan langkah – langkah berikut :

a. Analisis data penilaian aspek kelayakan media

- 1) Analisis data kuantitatif dilakukan sesuai skor penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), dan angket penilaian siswa dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut :

Tabel 8. Kriteria Penskoran Kelayakan Media

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2015: 106) dengan modifikasi

- 2) Menghitung rata-rata skor dari setiap aspek
- 3) Menjumlahkan rerata skor setiap aspek

- 4) Rata – rata skor yang diperoleh diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut :

Tabel 9. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Klasifikasi	Kategori
5	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$
4	Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$
3	Cukup	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$
2	Kurang	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{Bi}$
1	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2016: 238)

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 X &= \text{Skor actual (skor yang diperoleh)} \\
 X_i &= (\text{Rerata Ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (5+1) \\
 &= 3 \\
 S_{Bi} &= (\text{Simpangan baku ideal}) \\
 &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (5-1) \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

Tabel 10. Pedoman Konversi Skor hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 < X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$1,81 < X \leq 2,60$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif di atas diperoleh standar kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada nilai lebih dari 4,21.
- 2) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- 3) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan cukup layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- 5) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

b. Uji Efektifitas

Dalam penelitian ini peneliti menguji keefektifan produk yang dikembangkan dengan cara membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Desain penelitian untuk menguji keefektifan produk ini menggunakan desain eksperimen (*before after*). Sugiyono (2015: 415) menyatakan bahwa “eksperimen dapat dilakukan dengan cara

membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*)”.



Gambar 1. Desain eksperimen (*before-after*)

Berdasarkan gambar 1 tersebut dapat diberikan penjelasan yaitu eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil O1 dan O2. O1 adalah nilai *pre test* sebelum penerapan menggunakan media Kartu UNO Akuntansi, sedangkan O2 adalah nilai *post test* setelah penerapan menggunakan media Kartu UNO Akuntansi. Efektifitas media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan diukur dengan membandingkan antara nilai O2 *post test* dan nilai O1 *pre test*. Bila nilai O2 lebih besar dengan O1, maka metode mengajar tersebut efektif.

c. Analisis data mengukur Motivasi Belajar siswa

Data untuk menganalisis Motivasi Belajar siswa menggunakan angket yang diisi sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Untuk mengetahui Motivasi Belajar siswa, data akan dianalisis sebagai berikut :

- 1) Data kuantitatif skor angket motivasi siswa dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 11. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Siswa Skala *Likert*

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2015:135) dengan modifikasi

Pebedaan peningkatan motivasi awal dan motivasi akhir akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain score* adalah menghitung nilai *gain* (g) dengan rumus :

$$g = \frac{\%average\ post\ motivation - \%average\ pre\ motivation}{100\% - \%average\ pre\ motivation}$$

Sumber : (Hake, 1999: 1)

Hasil penghitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori perolehan nilai *gain* pada tabel 12 :

Tabel 12. Kategori Perolehan Nilai *gain*

Nilai g	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Hake, 1999: 1)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 4 di SMK YPKK 2 Sleman yang berjumlah 34 Siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dilaksanakan selama 6 bulan, yakni dari bulan Oktober sampai dengan April 2017. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam tabel 13.

Tabel 13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan	Peneliti melakukan
1.	Tahap Analisis	Oktober-Januari 2017	Observasi
2.	Tahap Desain	Februari 2017	Perancangan desain media Kartu UNO Akuntansi
3.	Tahap Pengembangan	Maret 2017	Validasi Ahli
4.	Tahap Implementasi	Maret-April 2017	Uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan
5.	Tahap Evaluasi	April 2017	Uji efektifitas dan menganalisis data Motivasi Belajar siswa

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Observasi dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2016. Jumlah siswa yang hadir ada 38 siswa yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 36 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung siswa mempunyai motivasi belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat, motivasi belajar siswa mulai menurun. Hal tersebut terlihat siswa yang mulai tertidur di kelas, siswa yang asyik mengobrol dengan temannya dan kurangnya semangat siswa untuk mengerjakan tugas dari guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, guru belum menerapkan media pembelajaran dengan optimal. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada

siswa. Hal tersebut membuat siswa bosan dan cenderung membuat motivasi belajarnya menurun. Berdasarkan hasil observasi tersebut guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain yaitu melalui pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Rangkuman tahap analisis yang telah dilakukan yaitu :

a. Analisis kebutuhan siswa

Setelah dilakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti mengetahui bahwa kurikulum yang ada pada sekolah merupakan kurikulum 2013 yang mana kurikulum tersebut menekankan pengembangan diri pada siswa atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Untuk itu peneliti menyesuaikan isi rancangan dalam pembuatan media yaitu dengan bertujuan untuk pengembangan diri setiap siswa artinya permainan Kartu UNO Akuntansi yang berpusat pada siswa yang

melibatkan seluruh siswa menjadi pemain sehingga setiap siswa mempunyai tanggung jawab, kerjasama dalam bermain dan mempunyai pengalaman yang sama dalam proses pembelajaran.

c. Analisis kompetensi

Pada tahap analisis kompetensi, materi yang dimuat dalam media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi adalah pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa. Kompetensi tersebut dibagi menjadi 4 indikator yaitu menjelaskan pengertian buku besar, menyebutkan pengertian fungsi buku besar, menyebutkan bentuk-bentuk buku besar dan menjelaskan pengelompokan akun buku besar. Kompetensi tersebut dipilih karena berbentuk teoritis, yang mana pada saat itu siswa kurang bersemangat ketika membahas materi tentang menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan. Kebanyakan siswa tidak mengetahui arti dari nama akun, sistem pengkodean, tujuan dari buku besar dan kurang secara tepat mengetahui pengelompokan akun yang benar dengan nama akun yang harus sesuai. Kemudian alasan lain adalah materi tersebut memang cukup sulit jika dijelaskan satu-persatu, jadi guru lebih memilih menjelaskannya dengan praktik. Oleh sebab itu

peneliti memutuskan untuk memilih materi tersebut untuk digunakan dalam pembuatan media.

b. Tahap Desain (*Design*)

1) Perancangan Desain Media Pembelajaran

Konsep awal dari Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi terinspirasi dari permainan Kartu UNO yang dikenal pada umumnya. Namun, pada media Kartu UNO Akuntansi terdapat komponen kartu-kartu yang dimodifikasi sehingga memiliki fungsi-fungsi yang berbeda tujuannya agar terjadi kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Perancangan desain tersebut sebagai dasar pembuatan produk media Kartu UNO Akuntansi. Adapun fungsi-fungsi tersebut selengkapnya pada lampiran 3 halaman 150.

2) Penyusunan aturan main, materi, soal dan kunci jawaban

Pada tahap ini peneliti menyusun peraturan permainan Kartu UNO Akuntansi, materi, soal dan kunci jawaban. Dasar peraturan permainan Kartu UNO Akuntansi dimodifikasi dengan permainan Kartu UNO pada umumnya. Apabila pada permainan Kartu UNO inti dari permainan adalah menyesuaikan angka dan warna (*deal card*) pada *wild card*, pada permainan Kartu UNO Akuntansi menyesuaikan isi kartu materi pada kartu master (kartu yang berisi tema/topik materi pelajaran) dan kemudian terdapat kartu soal yang harus dijawab

oleh pemain. Adapun materi, soal dan kunci jawaban yang dimuat dalam Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa yaitu pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar akuntansi perusahaan jasa. Bentuk soalnya sendiri yaitu terdiri dari pilihan ganda dan uraian serta pada setiap soal tersebut sudah disediakan kunci jawaban.

3) Pembuatan gambar, kartu dan cover produk

Pembuatan gambar yang dimuat dalam Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi disesuaikan dengan materi yang disajikan. Tujuannya agar terjadi relevansi yang baik di dalam kartu materi. Pembuatan gambar sendiri berasal dari vektor yang dikonversikan ke dalam bitmap dengan menggunakan aplikasi *Corel DrawX7*. Pada desain cover produk peneliti memodifikasi dari desain cover Kartu UNO pada umumnya. Cover tersebut akan didesain semenarik mungkin agar tercipta kesan yang baik untuk siswa. Setiap kartu yang dimuat dalam media Kartu UNO Akuntansi didesain dengan gambar dan warna yang berbeda, yang disesuaikan dengan materi dan soal yang akan disajikan dalam media Kartu UNO Akuntansi. Berikut peneliti uraikan kelengkapan permainan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yaitu :

- a. 1 lembar aturan permainan
- b. 1 lembar panduan materi singkat
- c. 1 set kartu master (24 buah)
- d. 1 set kartu soal dan kunci jawaban (25 buah)
- e. 1 set kartu materi (49 buah)
- f. 20 kartu simbol

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Produk

Pada proses ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Semua komponen yang dimuat dalam media Kartu UNO Akuntansi didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7. Pada kartu didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 5,5 cm. Selanjutnya peneliti membuat gambar pada setiap kartu yang berbeda-beda tujuannya agar lebih mudah dipahami pada saat dimainkan. Proses pembuatan gambar tersebut disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 118 kartu yang masing-masing terdiri dari 49 kartu materi, 25 kartu soal, 20 kartu simbol dan 24 kartu master. Kemudian peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk.

Proses pembuatan produk berlangsung satu bulan dari bulan januari 2017 – februari 2017. Setelah desain telah selesai

kemudian di cetak menggunakan mesin *presisi*. Untuk semua jenis kartu peneliti menggunakan kertas ivory 230. Untuk aturan permainan dan panduan materi di cetak menggunakan HVS 80. Untuk pembuatan cover produk di cetak menggunakan kertas ivory 310 (*finishing glossi*). Berikut tampilan media Kartu UNO Akuntansi :



Gambar 2. Tampilan Kartu UNO Akuntansi

2) Validasi

Media awal yang telah dibuat kemudian divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan dari seorang ahli. Validasi ini dilakukan kepada ahli materi (dosen), ahli media (dosen) dan praktisi pembelajaran (guru).

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Adeng Pustikaningsih, SE., M.Si (Dosen pengantar akuntansi FE

UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah ditinjau dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli materi memiliki 14 indikator. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 175, untuk hasil rata-rata penilaian validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

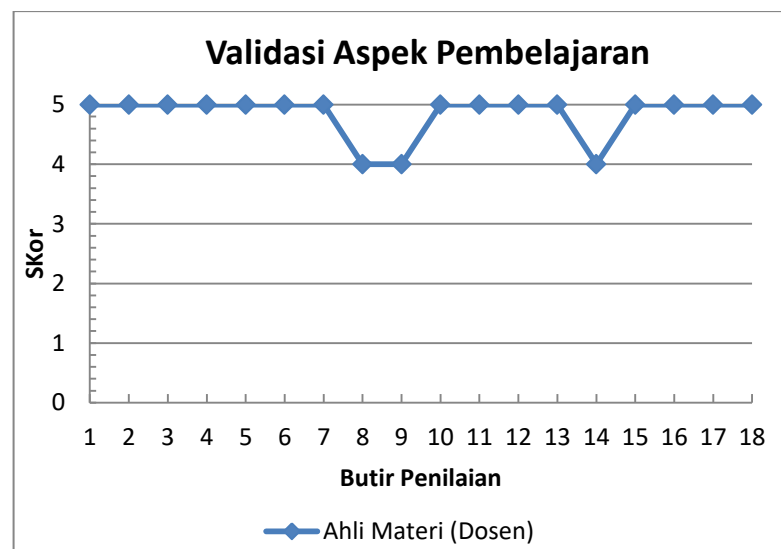
Tabel 14. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	87	4,83	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	14	4,67	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,75	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 14 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,83. Ditinjau dari aspek komunikasi visual oleh ahli materi (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,67. Berdasarkan tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual

rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 4,75 yang berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Dengan demikian media Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan lampiran 14 halaman 175 skor validasi penilaian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan komunikasi visual apabila disajikan dalam diagram, maka akan tampak sebagai berikut :

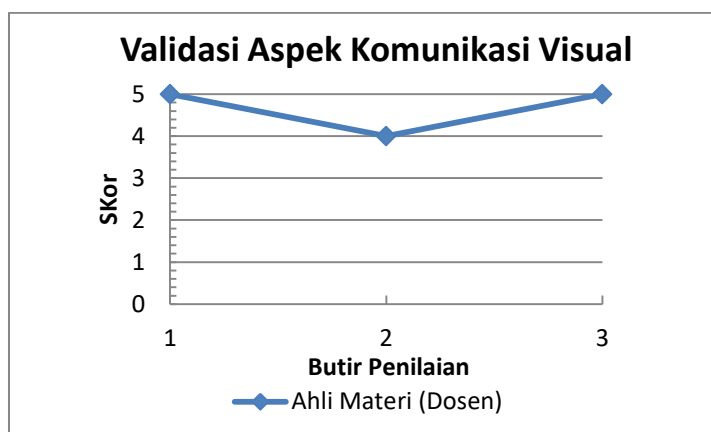


Gambar 3. Validasi Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi (Dosen)

Keterangan :

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
2. Kesesuaian materi dengan indikator
3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
4. Kebenaran materi dari konsep
5. Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa
6. Pemberian motivasi belajar
7. Interaktivitas
8. Kelengkapan cakupan soal
9. Variasi soal
10. Kualitas bahan mudah dipahami

11. Kemudahan petunjuk belajar
12. Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan
13. Keruntutan penyajian materi
14. Keruntutan penyajian soal
15. Kejelasan rumusan soal
16. Kejelasan materi
17. Soal sesuai dengan materi atau konsep
18. Ketepatan kunci jawaban dengan soal



Gambar 4. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Materi (Dosen)

Keterangan :

1. Penggunaan bahasa yang digunakan komunikatif (baik dan benar)
2. Kesesuaian gambar dengan materi
3. Media dapat menarik perhatian siswa

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran atau jenis kesalahan yang harus diperbaiki. Saran tersebut dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu memperbaiki sistematika peulisan dan pembentukan istilah dalam akuntansi. Hasil validasi dari ahli materi (dosen) memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan dengan revisi”.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd (Dosen pengembangan media pembelajaran akuntansi FE UNY) . Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik). Pada tahap angket validasi ahli media ini, peneliti melakukan revisi angket validasi ahli media. Revisi ini dilakukan karena terdapat butir pernyataan yang kurang sesuai untuk dinilai oleh ahli media, sehingga beberapa butir harus dihilangkan (lampiran 5 halaman 155). Butir yang dihilangkan adalah butir 1 dan 2. Pernyataan untuk butir yang lain masih sama.

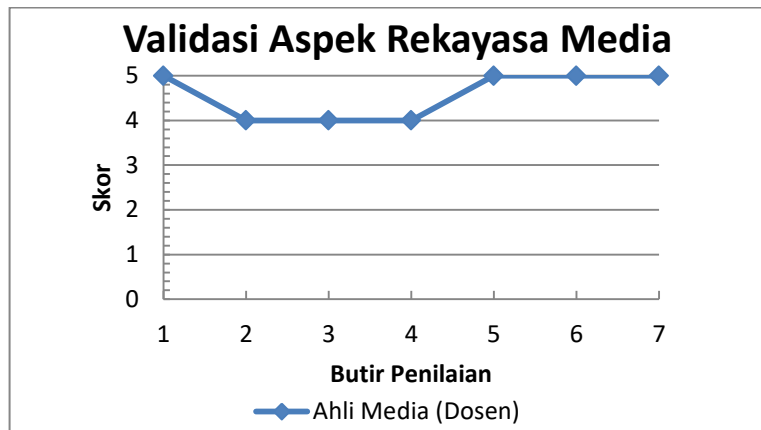
Berdasarkan angket yang sudah direvisi (lampiran 6 halaman 158) Angket untuk ahli media memiliki 13 indikator. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 179, untuk hasil rata-rata penilaian validasi dari Ahli Media adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	30	4,29	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	59	4,54	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,42	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

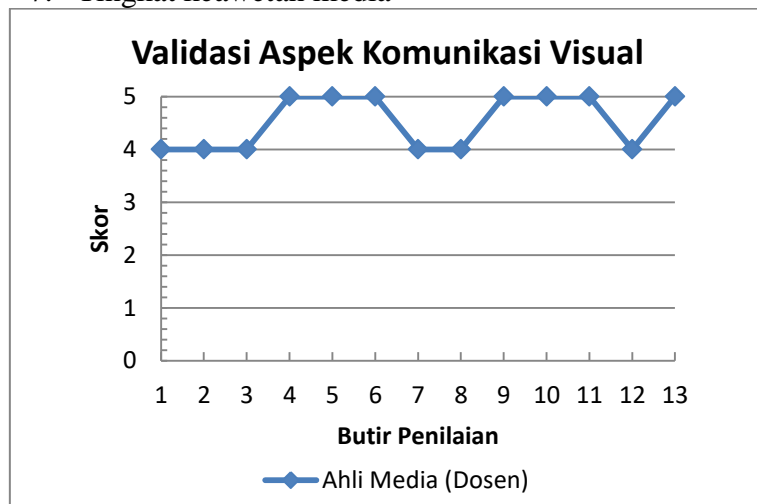
Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,29. Ditinjau dari aspek komunikasi visual oleh ahli media (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,54. Berdasarkan tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,42 yang berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan data pada lampiran 15 halaman 179 skor penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut :



Gambar 5. Validasi Rekayasa Media Oleh Ahli Media (Dosen)

Keterangan :

1. Mudah disimpan
2. Mudah digunakan
3. Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan
4. Kejelasan petunjuk penggunaan media
5. Pengemasan media
6. Dapat dikelola kembali
7. Tingkat keawetan media



Gambar 6. Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Ahli Media (Dosen)

Keterangan :

1. Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik dan benar)
2. Kreatif dan inovatif
3. Tampilan sederhana
4. Pemilihan jenis huruf yang digunakan
5. Pemilihan ukuran huruf yang digunakan
6. Keterbacaan teks pada gambar
7. Keseimbangan proporsi gambar

8. Kesesuaian gambar dengan konsep materi
9. Pengaturan tata letak
10. Komposisi warna
11. Keserasian warna
12. Kerapihan desain
13. Kemenarikan desain

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan jenis kesalahan yang harus diperbaiki. Jenis kesalahan tersebut yaitu :

- (1) Tulisan pada *backcard* tidak terlihat.
- (2) Ukuran font pada kartu terlalu kecil.
- (3) Font pada kartu soal kurang menunjukkan estetika.
- (4) Font pada nomor akun dibuat berbeda dengan nama akun.
- (5) Posisi dan proporsional gambar tulisan kurang tepat.
- (6) Icon pada cover tidak nyambung.
- (7) Ukuran kartu yang terlalu kecil.

Dari jenis kesalahan tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Oleh sebab itu saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Tulisan pada *backcard* diganti warna yang lebih terang karena tidak kelihatan.
- (2) Memperbesar ukuran font pada kartu.
- (3) Mengkombinasikan font pada kartu soal agar menunjukkan estetika

- (4) Membuat *shadow* pada tulisan kartu
- (5) Perbaiki posisi dan proporsional gambar dengan tulisan
- (6) Mengganti icon yang terdapat pada cover produk
- (7) Memperbesar ukuran kartu

Hasil validasi dari ahli media (dosen) memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan dengan revisi”.

c) Validasi praktisi pembelajaran

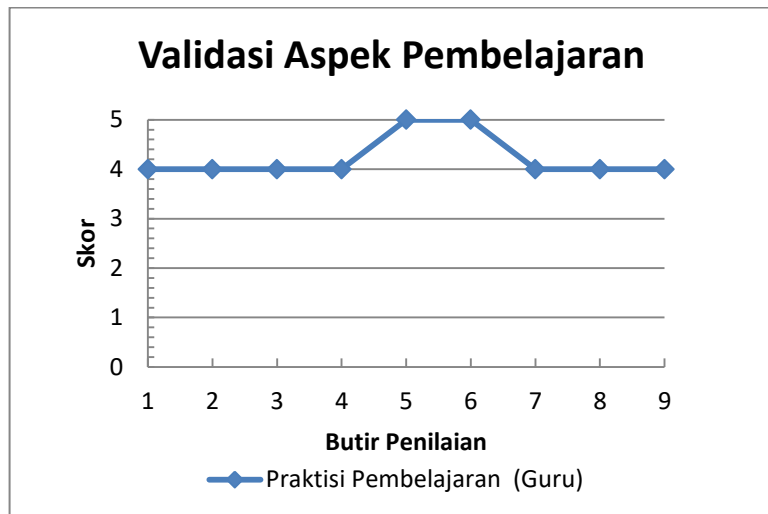
Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh ibu Sati Antini, S.Pd (Guru akuntansi SMK YPKK 2 Sleman). Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran adalah ditinjau dari materi ataupun medianya. Aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi praktisi pembelajaran, peneliti menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 15 indikator. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 182, untuk hasil rata-rata skor penilaian validasi dari praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	38	4,22	Sangat Layak
2	Aspek Rekayasa Media	12	4,00	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	37	4,63	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,28	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

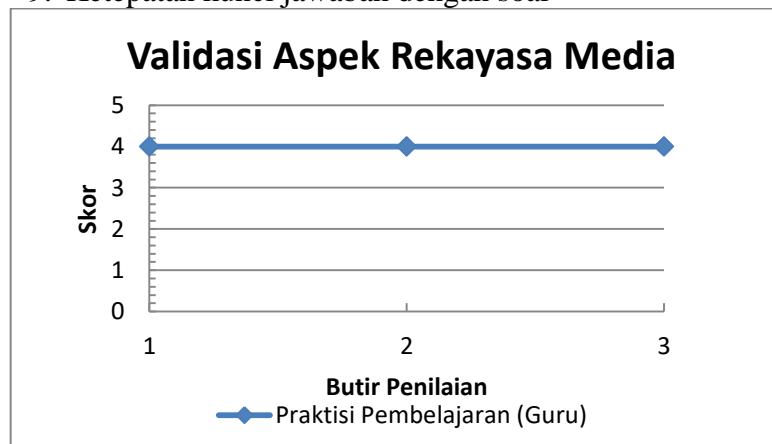
Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran diperoleh rata-rata 4,22. Aspek rekayasa media diperoleh rata-rata 4,00. Aspek komunikasi visual 4,54. Berdasarkan tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,28 yang berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan data pada lampiran 16 halaman 182 skor penilaian praktisi pembelajaran pada aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut :



Gambar 7. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Praktisi Pembelajaran (Guru)

Keterangan :

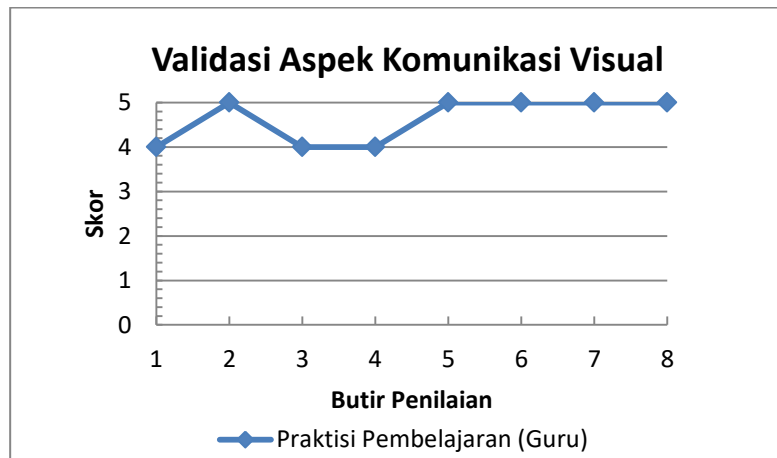
1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
3. Kesesuaian materi dengan konteks perusahaan jasa
4. Kebenaran definisi dari materi
5. Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar
6. Interaktivitas
7. Materi dan soal mudah dipahami
8. Kejelasan uraian soal
9. Ketepatan kunci jawaban dengan soal



Gambar. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Praktisi Pembelajaran (Guru)

Keterangan :

1. Media dapat disimpan/dikelola
2. Kejelasan petunjuk penggunaan
3. Pengemasan media



Gambar 8. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Praktisi Pembelajaran (Guru)

Keterangan :

1. Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)
2. Kreatif dan Inovatif
3. Keterbacaan teks pada gambar
4. Kesesuaian gambar dengan materi
5. Komposisi warna
6. Keserasian pemilihan warna
7. Kerapian desain
8. Kemenarikan desain

Selain memberikan penilaian, praktisi pembelajaran juga memberikan komentar mengenai media yang dikembangkan. Namun karena bersifat tidak berhubungan dalam hal perbaikan komentar maka tidak dilakukan revisi.

Adapun komentar tersebut yaitu :

- (1) Bagus, kreatif dan inovatif
- (2) Menambah motivasi
- (3) Variasi dalam pembelajaran

Hasil validasi dari praktisi pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan”.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan, diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator pada tabel berikut ini :

Tabel 17. Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran (Guru)	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,83		4,22	4,53	A	Sangat Layak
2	Aspek Rekayasa Media		4,29	4,00	4,14	B	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	4,67	4,54	4,63	4,61	A	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan					4,43	A	Sangat Layak

Sumber : Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 17 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil validasi keseluruhan ahli, hasil rata-rata skor tertinggi diperoleh pada aspek komunikasi visual dengan rata-rata skor 4,61. Hasil kedua diperoleh pada aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,53 dan hasil ketiga diperoleh pada aspek rekayasa media dengan rata-rata skor 4,14. Mengacu pada tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka 4,43 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang

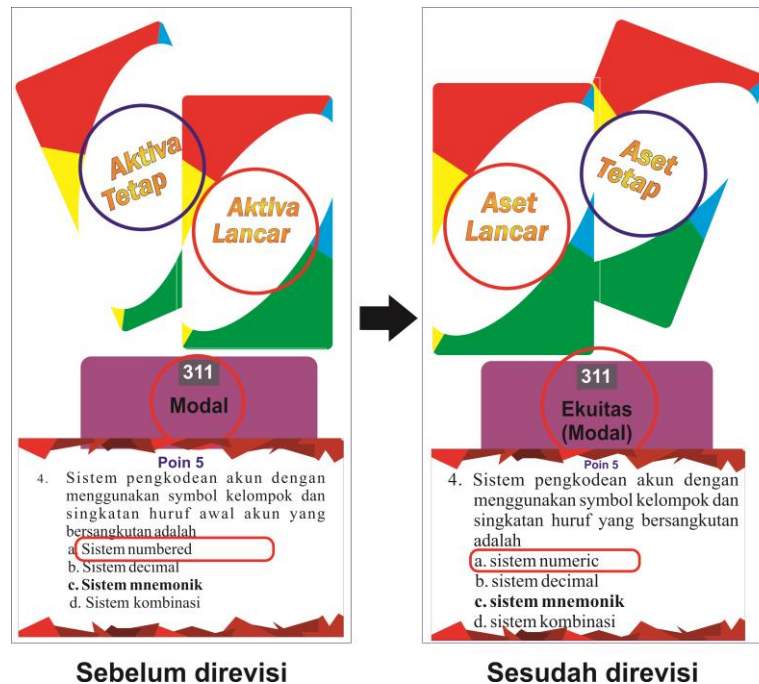
dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”.

3) Revisi

Media yang sudah divalidasi selanjutnya masuk dalam tahap revisi. Revisi terhadap pengembangan media dilakukan berdasarkan masukan/saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi.

a. Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran perbaikan dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan revisi pada materi. Pada penelitian ini ahli materi memberikan saran perbaikan pada sistematika pembahasan dan pembentukan istilah dalam akuntansi. Hasil revisi yang dilakukan adalah dengan memperbaiki sistematika pembahasan dan pembentukan istilah “Modal” diganti “Ekuitas”, “Aktiva Lancar” dan “Aktiva Tetap” diganti “Aset Lancar” dan “Aset Tetap”, “Sistematika Numbered” diganti “Sistem Numeric”. Hasil revisi tersebut selengkapnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Hasil Revisi Ahli Materi

b. Revisi ahli media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan saran perbaikan terkait dengan media yang dikembangkan. Saran perbaikan tersebut dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada media. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu :

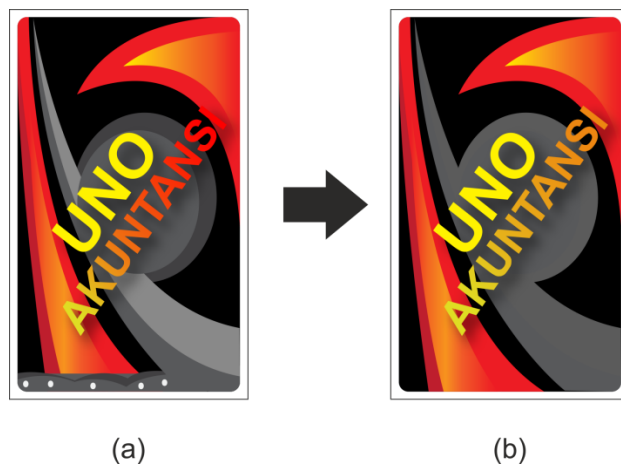
- (1) Tulisan pada *backcard* diganti warna yang lebih terang karena tidak kelihatan.
- (2) Memperbesar ukuran *font* pada kartu.
- (3) Mengkombinasikan *font* pada kartu soal agar lebih menunjukkan estetika
- (4) Membuat *shadow* pada tulisan kartu
- (5) Perbaiki posisi dan proporsional gambar dengan tulisan

(6) Mengganti icon yang terdapat pada cover produk

(7) Memperbesar ukuran kartu

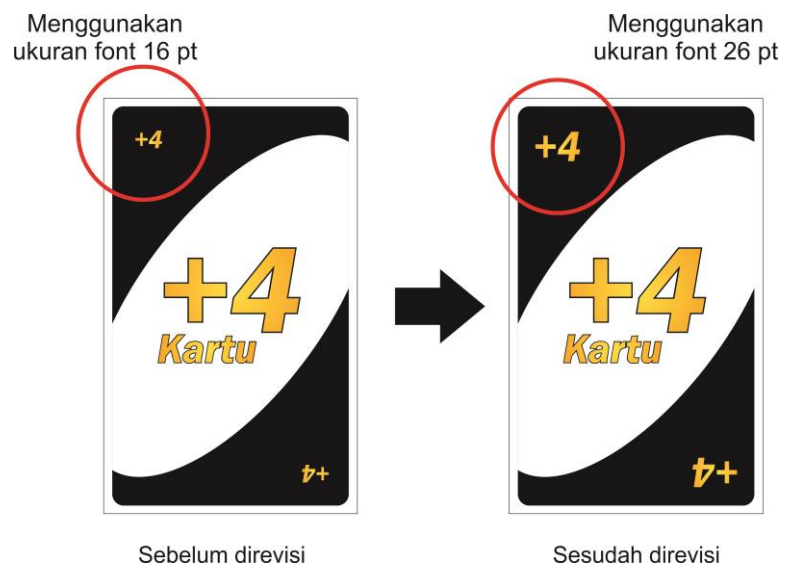
Berdasarkan saran tersebut peneliti melakukan revisi pada media yang dikembangkan. Berikut merupakan tampilan revisi media yang disarankan oleh Ahli Media

(1) Tulisan pada *backcard* diganti warna yang lebih terang.



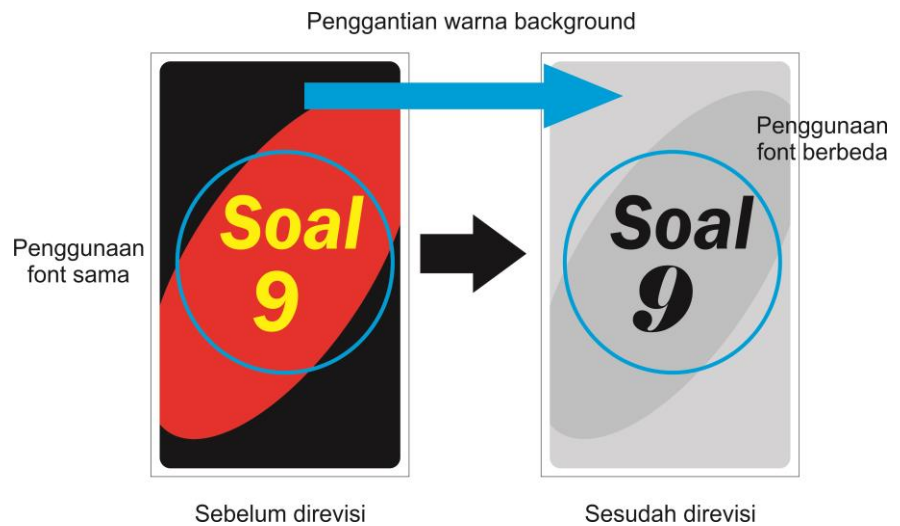
Gambar 10. Revisi tulisan pada backcard diganti warna yang lebih terang

(2) Memperbesar ukuran *font* pada kartu



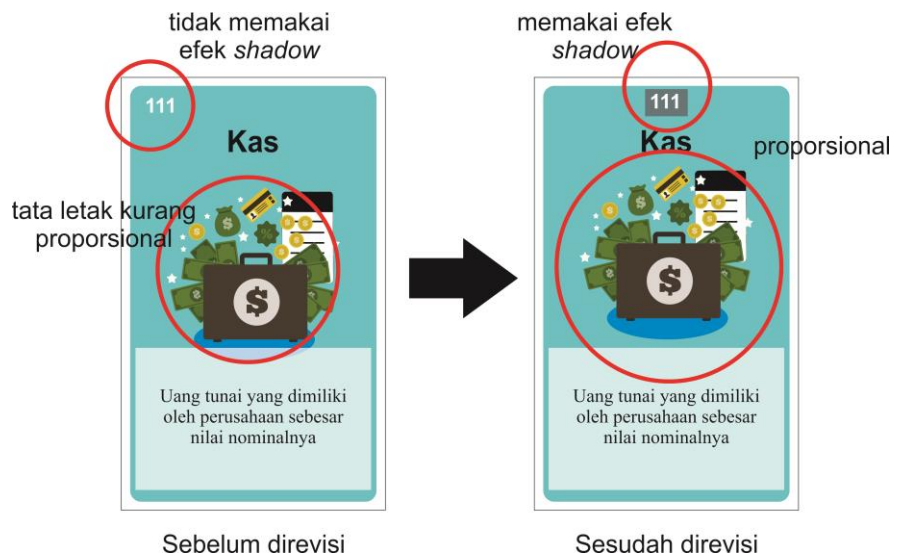
Gambar 11. Revisi ukuran *font* pada kartu

(3) Mengkombinasikan *font* pada kartu soal agar lebih menunjukkan estetika



Gambar 12. Revisi kombinasi untuk menunjukkan estetika

(4) Membuat *shadow* pada tulisan kartu dan memperbaiki posisi gambar agar proporsional

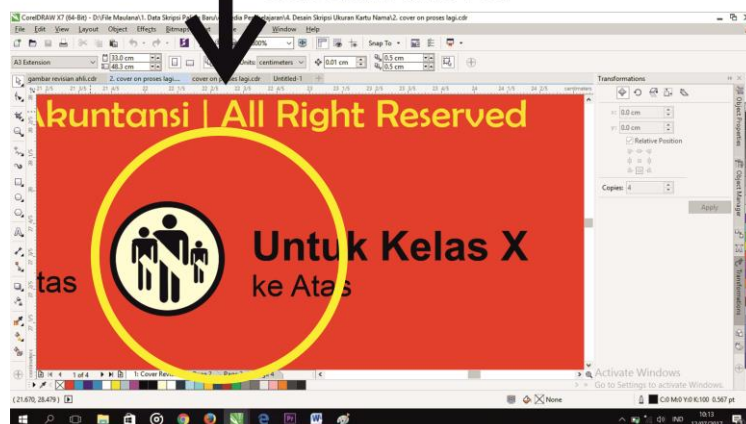


Gambar 13. Revisi efek *shadow* dan tata letak

(5) Mengganti icon yang terdapat pada cover produk



Sebelum direvisi



Sesudah direvisi

Gambar 14. Revisi icon pada cover produk

(6) Memperbesar ukuran kartu

Revisi yang dilakukan yaitu merubah ukuran kartu yang pada awalnya 8 cm x 5 cm menjadi 9 cm x 5,5 cm.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk awal yang telah direvisi pada tahap revisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu :

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada dua kelas yaitu X akuntansi 3 dan X akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman yang dilaksanakan pada hari senin 27 Maret 2017. Pada penelitian uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 12 siswa (masing-masing 6 siswa) untuk mencoba media yang dikembangkan. Dari 12 siswa tersebut dibuat 2 kelompok. Pada uji coba kelompok kecil peneliti juga menyebarkan angket penilaian media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil (lampiran 18 halaman 188) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 18. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 dan 5 Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	295	4,10	Layak
2	Aspek Rekayasa Media	198	4,13	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	497	4,14	Layak
Rata-rata keseluruhan			4,12	Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 18 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran mendapat rata-rata skor 4,10. Ditinjau dari aspek rekayasa media mendapat rata-rata skor 4,13. Ditinjau dari aspek komunikasi visual

mendapat rata-rata skor 4,14. Mengacu pada tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (\bar{X}) menunjuk pada angka **4,12** yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu Layak. Kesimpulannya pada penilaian uji coba kelompok kecil siswa, Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Pada tahap ini pada lembar angket siswa diminta untuk memberikan pendapat/komentar mengenai media. Namun karena komentar tersebut bersifat positif dan tidak berhubungan dengan substansi dari media yang dikembangkan, maka peneliti tidak melakukan revisi.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan di laksanakan di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman pada hari Kamis 30 Maret 2017. Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 34 siswa. Dari 34 siswa kemudian dibentuk 6 kelompok masing-masing terbagi menjadi 5-6 siswa untuk mencoba media pembelajaran yang dikembangkan. Pada uji coba ini peneliti juga menyebarkan angket penilaian media yang dikembangkan dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba

lapangan (lampiran 20 halaman 191) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 19. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	886	4,34	Sangat Layak
2	Aspek Rekayasa Media	599	4,40	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	1509	4,44	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,40	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 19 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran mendapat rata-rata skor 4,34. Ditinjau dari aspek rekayasa media mendapat rata-rata skor 4,40. Ditinjau dari aspek komunikasi visual mendapat rata-rata skor 4,44. Mengacu pada tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka **4,40** yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya pada penilaian uji coba lapangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan dua tahap yaitu mengukur keefektifan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dan mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa.

Untuk itu peneliti melakukan uji efektifitas pengembangan produk dan meneliti bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah menggunakan media Kartu UNO Akuntansi. Berikut penjelasannya :

1) Uji Efektifitas Media

Untuk menghasilkan produk yang baik maka perlu dilakukan uji efektifitas. Dalam penelitian ini peneliti menguji keefektifan produk dengan desain eksperimen (*before after*). Uji efektifitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai *pre test* dan *post test*. Berdasarkan daftar nilai *pretest* dan *posttest* (lampiran 21 halaman 193) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 20. Rekapitulasi Nilai *Pre Test* dan *Post Test*

Keterangan	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
Jumlah	1980	2295
Nilai Rata-rata	58.235	67.500
Siswa Lulus KKM	6	13

Sumber : data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 20 dapat diberikan penjelasan bahwa dilihat dari nilai rata-rata *pre test* siswa memiliki nilai sebesar 58,235 sedangkan pada nilai rata-rata *post test* siswa memiliki nilai sebesar 67,500. Hal ini membuktikan bahwa terjadi pengaruh perbedaan nilai *pre test* dan nilai *post test* yang mengalami peningkatan sebesar 9,265 setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Dilihat dari siswa yang lulus KKM meningkat dari 6 siswa menjadi 13 siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi tersebut efektif.

2) Analisis Data Motivasi Belajar siswa

Analisis data Motivasi Belajar siswa dilihat dari perbedaan dari pengukuran Motivasi Belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Kartu UNO Akuntansi. Dalam hal ini Peneliti menggunakan angket skala *likert* yang memiliki lima alternatif jawaban. Terdapat 16 butir pernyataan yang dinyatakan valid (tabel 7 halaman 60). Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,78 dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$ (lampiran 11 halaman 170). Berdasarkan data (lampiran 22 dan 23 halaman 194-196) perbedaan Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penerapan media dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 21. Hasil Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Media

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-rata (%)	Peningkatan (%)
1	Motivasi Sebelum Penerapan Media	2301	79.90	6,66
2	Motivasi Setelah Penerapan Media	2493	86.56	

Sumber: data penelitian pengembangan diolah

Berdasarkan tabel 21 diketahui bahwa terjadi peningkatan Motivasi Belajar sebesar 6,66% dari 79,90% (Motivasi Belajar sebelum penerapan media) menjadi 86,56% (Motivasi Belajar setelah penerapan media). Selanjutnya untuk mengetahui

interval perbedaan peningkatan Motivasi Belajar sebelum penerapan media dan setelah penerapan media maka dilakukan uji *gain score*. Adapun rumus uji *gain score* adalah

$$g = \frac{\%average\ post\ motivation - \%average\ pre\ motivation}{100\% - \%average\ pre\ motivation}$$

$$g = \frac{86,56 - 79,90}{100 - 79,90}$$

$$g = 0,33$$

Berdasarkan uji *gain* maka diperoleh nilai 0,33. Berdasarkan nilai tersebut mengacu pada tabel 12 mengenai kategori perolehan nilai *gain* maka media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar karena memiliki nilai *gain* **0,33** yang masuk dalam rentang nilai g $0,3 \leq g < 0,7$ kategori **sedang**.

2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Hasil validasi kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata **4,43** dengan kategori **“Sangat Layak”** (tabel 17). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual. Penilaian kelayakan oleh ahli materi terdiri dari 21 butir pernyataan. Hasil penilaian tersebut 18 butir pernyataan aspek pembelajaran memperoleh

rata-rata skor 4,83 kategori sangat layak dan 3 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor 4,67 kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 175. Berikut merupakan hasil penilaian oleh ahli materi.

Tabel 22. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,83	A	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	4,67	A	Sangat Layak
	Rata-rata Keseluruhan	4,75	A	Sangat Layak

Sumber : Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 22 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran dan komunikasi visual oleh ahli materi rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 4,75 yang berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan. Dengan demikian media Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Hasil penilaian tersebut 7 butir pernyataan aspek rekayasa media memperoleh nilai

4,29 dan 13 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor 4,54. Hasil penilaian oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 179. Berikut merupakan hasil rata-rata skor penilaian aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media :

Tabel 23. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	4,29	A	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	4,54	A	Sangat Layak
	Rata-rata Keseluruhan	4,42	A	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 23 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,42. Berdasarkan tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,42 yang berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan. Dengan demikian media Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

c. Praktisi Pembelajaran

Praktisi Pembelajaran menilai kelayakan media ditinjau dari materi ataupun medianya. Aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian tersebut 9 butir pernyataan aspek pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,22 masuk dalam kategori sangat layak, 3 butir pernyataan aspek rekayasa media memperoleh rata-rata skor 4,00 masuk dalam kategori layak, dan 8 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor 4,63 masuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 182. Berikut merupakan rata-rata skor hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran :

Tabel 24. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,22	A	Sangat Layak
2	Aspek Rekayasa Media	4,00	B	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	4,63	A	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,28	A	Sangat Layak

Sumber : Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 24 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran

,aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,28. Berdasarkan tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi praktisi pembelajaran $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori **“Sangat Layak”**. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan. Dengan demikian media Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Pada tahap implementasi siswa kelas X Akuntansi 3 dan 5 menjadi subjek penelitian dalam tahap uji coba kelompok kecil dan kelas X Akuntansi 4 menjadi subjek penelitian dalam tahap uji coba lapangan. Penilaian siswa berfungsi untuk mengetahui kelayakan pengembangan media Kartu UNO Akuntansi dari segi materi dan medianya.

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini terdiri dari 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari kelas X Akuntansi 3 dan X Akuntansi 5 yang melakukan penilaian terhadap aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara lengkap dapat

dilihat pada lampiran 18 halaman 188. Hasil penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 6 butir pernyataan yang keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,10 masuk dalam kategori “Layak”. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari 4 butir pernyataan yang keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,13 masuk dalam kategori “Layak”. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari 10 butir pernyataan yang keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,14 masuk dalam kategori “Layak”. Dari ketiga aspek yang dinilai diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar **4,12** masuk dalam kategori “**Layak**” (tabel 18).

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari 34 siswa kelas X Akuntansi 4 yang menilai kelayakan dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 191. Hasil penilaian pada aspek kelayakan media terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rata-rata skor 4,34 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian pada aspek rekayasa media terdiri dari 4 butir pernyataan yang memperoleh rata-rata skor 4,40 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian pada aspek komunikasi visual terdiri dari 10 butir pernyataan yang memperoleh rata-rata skor 4,44 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan rekapitulasi ketiga aspek pada tahap uji coba lapangan diperoleh rata-rata

keseluruhan **4,40** masuk dalam kategori **“Sangat Layak”** (tabel 19). Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Untuk dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan, maka perlu membandingkan Motivasi Belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Berdasarkan data (lampiran 22 dan 23 halaman 194-196) perbedaan Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penerapan media dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 25. Hasil Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Media

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-rata (%)
1	Motivasi Sebelum Penerapan Media	2301	79.90
2	Motivasi Setelah Penerapan Media	2493	86.56

Sumber: data penelitian pengembangan diolah

Berdasarkan tabel 25 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan Motivasi Belajar sebesar 6,66% dari 79,90% (Motivasi Belajar sebelum penerapan media) menjadi 86,56% (Motivasi Belajar setelah penerapan media). Selanjutnya untuk mengetahui interval perbedaan peningkatan Motivasi Belajar sebelum penerapan media

dan setelah penerapan media maka dilakukan uji *gain score*.

Adapun rumus uji *gain score* adalah

$$g = \frac{\%average\ post\ motivation - \%average\ pre\ motivation}{100\% - \%average\ pre\ motivation}$$

$$g = \frac{86,56 - 79,90}{100 - 79,90}$$

$$g = 0,33$$

Berdasarkan uji *gain* maka diperoleh nilai 0,33. Berdasarkan hasil *gain score* menunjukan bahwa media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 0,33. Peningkatan tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang $0,3 \leq X \leq 0,7$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

C. Pembahasan

a. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 183-185), model ADDIE terdiri dari tahap Analisis (*Analysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementation (*Implementation*) dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Alasan menggunakan model ini karena pada model ADDIE merupakan model yang terstruktur, jelas dan sistematis. Selain itu tahapan dari model ADDIE mudah dipelajari

untuk media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan. Adapun penjelasannya akan diuraikan dibawah ini.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti melakukan identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan analisis kompetensi. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung siswa mempunyai motivasi belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat, motivasi belajar siswa mulai menurun. Hal tersebut terlihat siswa yang mulai tertidur di kelas, siswa yang asik mengobrol dengan temannya dan kurangnya semangat siswa untuk mengerjakan tugas dari guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, guru belum menerapkan media pembelajaran dengan optimal. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada siswa. Hal tersebut membuat siswa bosan dan cenderung membuat motivasi belajarnya menurun. Oleh sebab itu perlu adanya variasi dalam proses pembelajaran. Variasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara langsung yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Masalah lain siswa mengaku kesulitan memahami materi yang berbentuk teoritis yaitu pada kompetensi menjelaskan pemrosesan buku besar

perusahaan jasa, yang mana pada saat itu siswa kurang bersemangat ketika membahas materi tentang menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan. Kebanyakan siswa tidak mengetahui arti dari nama akun, sistem pengkodean, tujuan dari buku besar dan kurang secara tepat mengetahui pengelompokan akun yang benar dengan nama akun yang harus sesuai. Kemudian alasan lain adalah materi tersebut memang cukup sulit jika dijelaskan satu-persatu, jadi guru lebih memilih menjelaskannya dengan praktik. oleh sebab itu peneliti memutuskan untuk memilih materi tersebut untuk digunakan dalam pengembangan media Kartu UNO Akuntansi.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep awal dari media Kartu UNO Akuntansi yang akan dibuat yaitu dari pembuatan desain kasar hingga menggunakan aplikasi pendukung. Pemilihan Kartu UNO Akuntansi sendiri dikarenakan terinspirasi dari permainan Kartu UNO pada umumnya yang mana setiap pemain saling berkonsentrasi penuh, saling berinteraksi meski mengadu strategi demi memenangkan kompetisi permainan. Kemudian Kartu UNO Akuntansi sendiri merupakan permainan yang baru, sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah yang mana memang siswa tidak diperkenankan membawa *handphone* dan untuk *labnya* sendiri beberapa komputer sering mengalami *error* jadi

tidak memungkinkan pengembangan berbasis teknologi, permainan dengan berbasis kartu yang dasar permainannya menyenangkan, bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga interaktivitas antar siswa tetap terjalin dengan baik, dan permainan ini sendiri melibatkan seluruh siswa yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga Motivasi Belajarnya diharapkan dapat meningkat. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan permainan menurut (Arief S. Sadiman, 2011) yang menyebutkan permainan adalah sesuatu yang menghibur karena didalamnya terdapat unsur kompetisi yang belum tau siapa pemenangnya dan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dari konsep kasar tersebut selanjutnya dimulai dari perancangan desain media pembelajaran. Perancangan desain media pembelajaran sendiri antara lain penyusunan aturan main, materi, soal dan kunci jawaban serta pembuatan gambar, desain kartu dan pengemasan produk. Berdasarkan rancangan tersebut peneliti dalam pengerjaannya menggunakan aplikasi pendukung *Corel Draw X7*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan pembuatan produk media Kartu UNO Akuntansi. Pada tahap pembuatan produk sendiri peneliti menggunakan beberapa komponen bahan yang digunakan, yaitu jenis kertas ivory 230

untuk membuat kartu, jenis kertas ivory 310 *finishing glossi* untuk membuat pengemasan produk dan kertas HVS 80 untuk membuat produk aturan permainan dan panduan materi. Dalam proses pembuatan produk peneliti mengalami kendala yaitu pada proses pembuatan produk yang sangat bergantung pada kualitas mesin percetakan yang digunakan dalam menghasilkan hasil yang presisi (akurat) yang mana mesin tersebut hanya beroperasi pada jam-jam tertentu. Kemudian ada beberapa kelemahan juga ketika menggunakan mesin presisi yaitu pada kualitas hasil cetakan yang lengket dan kurang baik. Apabila menggunakan mesin lain tingkat presisinya (akurat) memang kurang baik namun hasilnya cetakannya lebih bagus. Oleh sebab itu peneliti memilih mengkombinasikan antara keduanya. Pada tahap ini juga peneliti melakukan validasi para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Ahli materi menilai tentang kualitas materi, ahli media menilai tentang kualitas media dan praktisi pembelajaran menilai tentang materi dan media. Hasil penelitian dari para ahli tersebut ketiga aspek mendapatkan kategori sangat layak, layak, sangat layak. Setelah validasi peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran/masukan dari para ahli sehingga diperoleh Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari dua kelas yaitu X Akuntansi 3 dan X Akuntansi 5. Terdapat kendala pada saat implementasi yaitu tidak sesuai rencana awal yang menggunakan 12 siswa yang seluruhnya dari kelas X Akuntansi 5. Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa kelas X Akuntansi 5 mendapat pelajaran praktik akuntansi di laboratorium sehingga guru tidak berkenan jika mengambil 12 siswa. Untuk itulah hanya boleh diambil 6 siswa dari X Akuntansi 5 dan kekurangannya diambil dari 6 siswa X Akuntansi 3. Pemilihan siswa sendiri dilakukan oleh guru dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa. Pada uji coba kelompok kecil peneliti membagi dua kelompok besar berisi 6 siswa. Sebelum siswa mencoba permainan terlebih dahulu peneliti menjelaskan aturan permainan dan bagaimana cara memainkannya. Setelah siswa mencobanya peneliti membagikan angket penilaian atas pengembangan media. Angket tersebut di dalamnya terdapat komentar/saran yang dimaksudkan apabila terdapat kesalahan/kekurangan. Namun karena komentar/saran tidak berhubungan dengan perbaikan media maka tidak dilakukan

revisi. Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil yaitu mendapat rata-rata keseluruhan 4,12 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu mendapat nilai B dengan kategori layak, yang artinya media Kartu UNO Akuntansi sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, dengan bahasa penggunaan media yang jelas, membuat siswa tertarik untuk mencoba memainkan, memotivasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan pada media dan memenuhi syarat untuk diuji coba lapangan.

Uji coba selanjutnya yaitu uji coba lapangan peneliti melibatkan 34 siswa kelas X Akuntansi 4. Peneliti membagikan 6 kelompok besar masing-masing 5-6 siswa. Sebelum siswa mencoba permainan terlebih dahulu peneliti menjelaskan aturan permainan dan bagaimana cara memainkannya. Setelah siswa mencobanya peneliti membagikan angket penilaian atas pengembangan media. Hasil penilaian dari uji coba lapangan yaitu mendapat rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka 4,40 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak, artinya media sudah memenuhi kebutuhan siswa dan dapat dijadikan sebagai suatu alternatif belajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan uji efektifitas dan mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa. Uji efektifitas ini dilakukan karena masuk

dalam serangkaian proses penelitian pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan. Uji efektifitas tersebut dilakukan pada 34 siswa kelas X Akuntansi 4 dengan desain penelitian eksperimen (*before-after*) yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai media Kartu UNO Akuntansi. Instrumen dalam uji efektifitas menggunakan *pre test* dan *post test* dengan soal yang sama. Hasil dari *pre test* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 58,235 sedangkan pada nilai rata-rata *post test* siswa memiliki nilai sebesar 67,500. Hal ini membuktikan bahwa terjadi perbedaan nilai *pre test* dengan nilai *post test* yang mengalami peningkatan sebesar 9,265 setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Dilihat dari siswa yang lulus KKM meningkat dari 6 siswa menjadi 13 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi tersebut efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2015) yang menyatakan bahwa apabila nilai *post test* lebih besar dari *pre test*, maka penggunaan media pembelajaran baru tersebut efektif.

Setelah media dikatakan efektif tahap selanjutnya adalah menganalisis angket Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 20 April 2017 yang dihadiri oleh 36 siswa kelas X Akuntansi 4. Hasil dari analisis angket Motivasi Belajar adalah terjadi peningkatan Motivasi Belajar sebesar 6,66% dari 79,90% (Motivasi Belajar sebelum penerapan media) menjadi 86,56% (Motivasi Belajar setelah penerapan media). Selanjutnya untuk mengetahui interval perbedaan peningkatan Motivasi Belajar sebelum penerapan media dan setelah penerapan media maka dilakukan uji *gain score*. Hasil Dari uji tersebut diperoleh peningkatan sebesar 0,33. Peningkatan tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang $0,3 \leq X \leq 0,7$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi cukup meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Penelitian ini dapat memberikan implikasi bahwa pengembangan media dapat menggunakan/mengadopsi model ADDIE pertimbangannya karena model ADDIE merupakan model yang terstruktur, jelas dan sistematis. Selain itu tahapan dari model ADDIE mudah dipelajari oleh peneliti dalam hal untuk pengembangan media Kartu UNO Akuntansi. Pengembangan media yang menggunakan model ADDIE ini akan lebih bagus jika tahapannya ditambahkan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji efektifitas menggunakan desain eksperimen (kelas kontrol-kelas eksperimen).

b. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO

Akuntansi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil penilaian kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dijelaskan dalam pembahasan berikut ini.

1. Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi

Kelayakan dinilai oleh ahli materi terhadap media Kartu UNO Akuntansi ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual dengan 21 butir pernyataan. Aspek pembelajaran memiliki 18 butir pernyataan dan aspek komunikasi visual memiliki 3 butir pernyataan.

Hasil penilaian kelayakan ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dengan 18 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4,83 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 15 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 dan 3 butir yang mendapat nilai 4. Untuk hasil dari aspek komunikasi visual dengan 3 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4,67 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 2 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 dan 1 butir pernyataan yang mendapat nilai 4.

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi yang telah diuraikan diatas, diperoleh rerata skor kelayakan media Kartu UNO Akuntansi dari ahli materi sebesar 4,75 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”, artinya Media

Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi memiliki kelayakan aspek pembelajaran yang baik dengan materi yang mudah dipelajari, bahasa yang dapat dipahami dan layak digunakan siswa dalam pembelajaran.

2. Penilaian Kelayakan Ahli Media

Kelayakan dinilai oleh ahli media terhadap media Kartu UNO Akuntansi ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dengan 20 butir pernyataan. Aspek rekayasa media memiliki 7 butir pernyataan dan aspek komunikasi visual memiliki 13 butir pernyataan.

Hasil penilaian kelayakan ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dengan 7 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 2 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 dan 5 butir yang mendapat nilai 4. Untuk hasil dari aspek komunikasi visual dengan 13 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4,54 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 7 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 dan 6 butir pernyataan yang mendapat nilai 4.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang telah diuraikan diatas, diperoleh rerata skor kelayakan media Kartu UNO Akuntansi dari ahli media sebesar 4,42 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”, artinya Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dari segi media sudah

memiliki kriteria yang baik dilihat dari petunjuk penggunaan yang sudah dijelaskan dalam media, penggunaan bahasa yang komunikatif, pengemasan media yang sederhana sehingga mudah disimpan, memiliki keseimbangan *layout* dengan gambar sehingga proporsional, dan memiliki desain permainan yang dapat menarik perhatian siswa.

3. Penilaian Kelayakan Praktisi Pembelajaran (Guru)

Kelayakan dinilai oleh praktisi pembelajaran (guru) terhadap media Kartu UNO Akuntansi ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual dengan 20 butir pernyataan. Aspek pembelajaran memiliki 9 butir pernyataan, aspek rekayasa media memiliki 3 butir pernyataan dan aspek komunikasi visual memiliki 8 butir pernyataan.

Hasil penilaian kelayakan praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran dengan 9 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4,22 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 7 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dan 2 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 yaitu pada materi media yang yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dan materi yang dapat memberikan interaktivitas. Untuk hasil penilaian dari aspek rekayasa media dengan 3 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4 dengan kategori “Layak”. semua butir pernyataan mendapat nilai 4 yaitu pada media yang mudah disimpan,

kejelasan petunjuk penggunaan dan pengemasan media. Untuk hasil dari aspek komunikasi visual dengan 8 butir pernyataan memperoleh rata-rata skor 4,63 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 5 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 dan 3 butir pernyataan yang mendapat nilai 4.

Berdasarkan penilaian oleh praktisi pembelajaran yang telah diuraikan diatas, diperoleh rerata skor kelayakan media Kartu UNO Akuntansi dari praktisi pembelajaran sebesar 4,28 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”, artinya media Kartu UNO Akuntansi memiliki desain pembelajaran yang baik, materi yang dituangkan sesuai dengan kompetensi dasar maupun konteks perusahaan jasa, media yang memiliki kreatifitas, dan dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar serta dapat sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi Laillatul Munawaroh yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”, Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media Kartu UNO yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dari aspek materi, media dan bahasa setelah di validasi oleh ahli.

c. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang diimplementasikan

Penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Tahap ini merupakan serangkaian dari model pengembangan ADDIE. Tahap implementasi merupakan tahap yang penting karena siswa merupakan sasaran dari uji produk yang dikembangkan. Penilaian siswa dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari kelas X Akuntansi 3 dan 5, dan uji coba lapangan yang melibatkan 34 siswa dari kelas X Akuntansi 4.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil (tabel 18) diperoleh rata-rata keseluruhan 4,12. Mengacu pada tabel 10 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka 4,12 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu mendapat nilai B dengan kategori “Layak”, artinya dalam uji coba kelompok kecil media Kartu UNO Akuntansi sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, dengan bahasa penggunaan media yang jelas, membuat siswa tertarik untuk mencoba memainkan, memotivasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan pada media dan memenuhi syarat untuk diuji coba lapangan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba lapangan (tabel 19) diperoleh rata-rata keseluruhan 4,40. Mengacu pada tabel 10

mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (\bar{X}) menunjuk pada angka 4,40 yang terletak pada rentang $\bar{X} > 4,20$ yaitu mendapat nilai “A” kategori “Sangat Layak”, artinya media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat baik sebagai suatu alternatif media baru yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

d. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Media Kartu UNO Akuntansi

Untuk dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan Motivasi Belajar siswa setelah menggunakan media maka perlu membandingkan skor motivasi sebelum penerapan dan setelah penerapan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, perbedaan skor motivasi sebelum penerapan dan sesudah penerapan mengalami peningkatan sebesar 6,66% dari 79,90% (nilai motivasi sebelum penerapan media) menjadi 86,56% (nilai motivasi setelah penerapan media). Selanjutnya untuk mengetahui interval peningkatannya, maka dilakukan uji *gain score*. Dari hasil *gain score* menunjukkan bahwa media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 0,33. Peningkatan tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada $0,3 \leq X \leq 0,7$. Peningkatan tersebut terjadi dikarenakan pada saat permainan berlangsung setiap siswa berkompetisi ingin menjadi pemenang,

beberapa siswa termotivasi ketika juri membacakan soal yang jawabannya ada pada kartu yang sedang dimilikinya, dan ketika siswa yang kurang mempunyai pemahaman yang baik, siswa tersebut menggunakan strategi kartu simbol agar siswa yang menjadi lawannya tidak terus mendapatkan poin. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi cukup meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Hasil ini diperkuat dengan penelitian Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 Tahun Ajaran 2015/2016”, yang menjelaskan bahwa pengembangan media Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 2,9% dari 87,10% (sebelum penerapan media) menjadi 90% (setelah penerapan media).

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2011: 171) tentang salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan Motivasi Belajar siswa. penggunaan media pembelajaran yang baru dan bervariasi akan dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa. oleh sebab itu, media pembelajaran akan menimbulkan ketertarikan pada siswa sehingga secara tidak langsung akan membuat siswa lebih semangat. Hal ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2015: 25) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media

pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar.

Penelitian ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang berinovasi dan bervariasi dapat memberikan dampak positif terhadap Motivasi Belajar siswa. Dengan demikian praktisi pembelajaran dapat terus memperbarui dan memaksimalkan media pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar terjadi stimulus-stimulus yang merangsang rasa ketertarikan atau keingintahuan siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi.

D. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan Kartu UNO Akuntansi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian uji coba lapangan terbatas hanya pada kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman.
2. Variasi soal yang disajikan terbatas pada soal-soal pilihan ganda dan uraian.
3. Penentuan standar kelayakan media baru sebatas dinilai oleh 1 Ahli Materi, 1 Ahli Media dan 1 Praktisi Pembelajaran.
4. Setiap pemain dalam media Kartu UNO Akuntansi memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda sehingga pemain yang memiliki

tingkat pemahaman lebih tinggi akan lebih mudah menjawab soal yang disediakan dalam media.

5. Pengembangan media pembelajaran kartu UNO Akuntansi masih tergolong sederhana terbatas hanya pada penggunaan kartu sehingga kartu-kartu tersebut dapat mudah hilang.
6. Kualitas proses pembuatan media Kartu UNO Akuntansi yang bergantung pada mesin cetakan, sehingga cukup sulit untuk mendapatkan kualitas cetak dengan presisi (akurat).
7. Kualitas bahan dari cover produk belum bagus sehingga jika membukanya tidak hati-hati akan mudah sobek.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi melalui lima tahap sebagai berikut :

- a. *Analysis*. Didasarkan pada analisis kebutuhan, kurikulum dan kompetensi dasar, motivasi belajar siswa tidak stabil dikarenakan proses pembelajaran yang monoton sehingga cenderung membuat siswa bosan. Untuk itu siswa membutuhkan variasi dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran yang menyenangkan, mampu melibatkan seluruh siswa dan berpusat pada siswa. Maka produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa adalah Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.
- b. *Design*. Pada tahap ini peneliti merancang konsep awal permainan dan merancang desain isi Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dituangkan menggunakan *Corel Draw X7*.
- c. *Development*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian validasi dari para ahli (ahli materi, ahli

media dan praktisi pembelajaran). Hasil ahli materi menyatakan sangat layak dari aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Ahli media menyatakan sangat layak dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Praktisi pembelajaran menyatakan layak dari aspek rekayasa media, sangat layak dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual. Hasil tersebut sudah direvisi sesuai dengan saran para ahli, sehingga Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi siap di implementasikan.

- d. *Implementation*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang sudah melewati tahap penilaian dari siswa yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil layak dari aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual. Uji coba lapangan yang memperoleh hasil sangat layak dari aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual.
- e. *Evaluation*. Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yaitu mengukur efektifitas media dan mengukur ketercapaian pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. dari hasil uji efektifitas, media Kartu UNO Akuntansi dinilai efektif. Dari hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*, media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman sebesar 0,33.

Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori sedang.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar berdasarkan penilaian para ahli yaitu penilaian Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang masuk dalam kategori sangat layak, penilaian Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,42 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,28 yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,43 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.
3. Penilaian siswa terhadap pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rata-rata skor 4,12 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu mendapat nilai B kategori “Layak”. Sedangkan hasil penilaian uji coba lapangan melibatkan 34 siswa kelas X Akuntansi 4 yang secara keseluruhan diperoleh rata-rata skor 4,40 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu mendapat nilai A kategori “Sangat Layak”.

4. Peningkatan hasil Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman dapat dilihat dari perbedaan skor motivasi sebelum penerapan media dan skor motivasi setelah penerapan media. Perbedaan hasil skor menunjukkan peningkatan sebesar 6,66% dari 79,90% (nilai motivasi sebelum penerapan media) menjadi 86,56% (nilai motivasi setelah penerapan media). Selanjutnya untuk mengetahui interval peningkatannya, maka dilakukan uji *gain score*. Dari hasil *gain score* menunjukkan bahwa media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 0,33. Peningkatan tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada $0,3 \leq X \leq 0,7$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian pengembangan seperti yang dijelaskan sebelumnya, Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran akuntansi yang terbukti mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa sehingga guru dapat

menggunakannya sebagai salah satu alternatif media yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kompetensi dasar/materi lainnya.

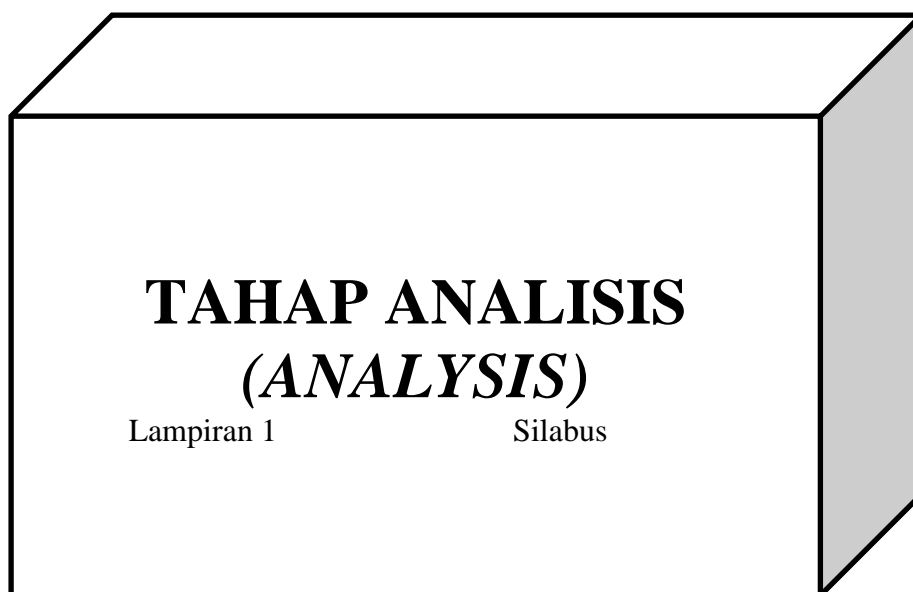
2. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut media Kartu UNO Akuntansi sehingga materi tidak hanya terbatas pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar, tetapi hingga mencakup semua kompetensi dasar.
3. Pengukuran motivasi belajar setelah penggunaan media tidak hanya satu kelas saja, tetapi menggunakan beberapa kelas tujuannya agar mengetahui hasil yang lebih optimal.
4. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media Kartu UNO Akuntansi sehingga media tidak mudah sobek dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Nur Isnaini. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diakses dari <http://kbbi.web.id/media> pada tanggal 10 November 2016 pukul 08.30 WIB.
- Cepi Riyana & Rudi Sisiliana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Dewi Lailatul Munawaroh. (2016). Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Skripsi*. UNESA
- Eko Putro Widoyoko. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- _____. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hake, Ricard. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. USA: Indiana University.
- Hamzah B.Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih Sukmandinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

- _____. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurul Hidayati dan Luqman Hakim. (2014). Pengembangan Media Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK) UNESA*. 2(2).
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 29 November 2016 pukul 09.00 WIB.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Tim Penyusun. (2016). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FE UNY.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi*. Jakarta: Kencana.
- Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal, [S.I], Volume 4, ISSN 2502-6232*.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa

Nama Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas/Semester : X / Gasal

Alokasi Waktu : 4 X @45 Menit

Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.3. Menjelaskan pemrosesan entri jurnal ke dalam buku harian perusahaan jasa	3.3.1 Menjelaskan pengertian jurnal dengan rasa ingin tahu sopan dan santun	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian jurnal umum 	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk membaca tentang pengertian jurnal perusahaan jasa dan pencatatan transaksi dalam jurnal yang ada dalam berbagai buku sumber, internet dan 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas Mandiri Penilaian Pengetahuan Penilaian Keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Memahami akuntansi SMK seri A: Hendi Somanti,

			<p>tayangan dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru ● Peserta didik membaca buku-buku yang berkaitan dengan pemrosesan entri jurnal dan pencatatan transaksi dalam jurnal perusahaan jasa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian Sikap 	<p>Armico Bandung • Buku Akuntansi 1 untuk SMK kls X : Drs. Toto Sucipto dkk : Yudhistira</p>
	3.3.2 Menyebutkan fungsi jurnal dengan rasa ingin tahu, sopan dan santun	<ul style="list-style-type: none"> ● Format dan prosedur jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> ● peserta didik menanyakan berbagai masalah yang muncul dari mengamati, menggali informasi tentang : pemrosesan entri jurnal dan pencatatan transaksi dalam jurnal perusahaan jasa ● Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar dengan berdiskusi antar teman dalam satu kelompok 		<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Akuntansi Salemba Empat, Jakarta. Warren Reeve fess.2006
	3.3.3 Menyebutkan macam-macam dan bentuk jurnal dengan rasa ingin tahu, sopan dan santun	<ul style="list-style-type: none"> ● Fungsi Jurnal umum 	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi kelompok dan menyusun laporan . 		<ul style="list-style-type: none"> • Akuntansi keuangan 1 untuk SMK Titian ilmu, Bandung. Moelyati, Dra, dkk.2001.

	3.3.4 Menjelaskan pengaruh transaksi keuangan perusahaan jasa terhadap akun-akun terkait yang akan di debit maupun di kredit	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis akun - akun yang terkait dalam dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyajikan laporan/ mempresentasikan hasil diskusi • Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan DU DI • PSAK • Bahan dari Internet
4.3. Men catat transaksi keuangan perusahaan jasa ke dalam buku harian	4.3.1 Menyiapkan jurnal umum				
	4.3.2 Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa ke dalam buku harian	<ul style="list-style-type: none"> • Pencatatan transaksi dalam jurnal umum 			
3.4. Menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa	3.4.1 Menjelaskan pengertian buku besar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Buku Besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk membaca tentang pemrosesan buku besar dan pemindahbukuan jurnal ke buku besar perusahaan jasa yang ada dalam berbagai buku sumber, internet dan tayangan dari guru. • Peserta didik melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru • Peserta didik membaca buku-buku yang berkaitan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas Mandiri • Penilaian Pengetahuan • Penilaian Ketrampilan • Penilaian Sikap 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Memahami akun- tansi SMK seri A: Hendi Somanti, Armico Bandung • Buku Akuntansi 1

			pemrosesan buku besar dan pemindahbukuan jurnal ke buku besar perusahaan jasa		untuk SMK kls X : Drs. Toto Sucipto dkk : Yudhistira
	3.4.2 Menyebutkan fungsi buku besar	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Buku Besar 	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik menanyakan berbagai masalah yang muncul dari mengamati, menggali informasi tentang : pemrosesan buku besar dan posting jurnal ke buku besar perusahaan jasa • Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar dengan berdiskusi antar teman dalam satu kelompok 		<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Akuntansi Salemba Empat, Jakarta. Warren Reeve fess.2006
	3.4.3 Menyebutkan bentuk-bentuk buku besar	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk-bentuk Buku besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi kelompok dan menyusun laporan . 		<ul style="list-style-type: none"> • Akuntansi keuangan 1 untuk SMK Titian ilmu, Bandung. Moelyati, Dra, dkk.2001.

	3.4.4 Menjelaskan pengelompokan akun buku besar	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok akun buku besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyajikan laporan/ mempresentasikan hasil diskusi • Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan DU DI • PSAK • Bahan dari Internet
4.4. Memindahkan entri jurnal ke buku besar (posting) pada perusahaan jasa	4.4.1 Mengelompokkan buku besar				<ul style="list-style-type: none"> • Buku Memahami akun- tansi SMK seri A: Hendi Somanti, Armico Bandung • Buku Akuntansi 1 untuk SMK kls X : Drs. Toto Sucipto dkk : Yudhistira

	4.4.2 Memposting jurnal umum ke buku besar yang sesuai	● Posting Jurnal Umum ke Buku Besar			
--	--	-------------------------------------	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Waka OP

Guru Mata Pelajaran

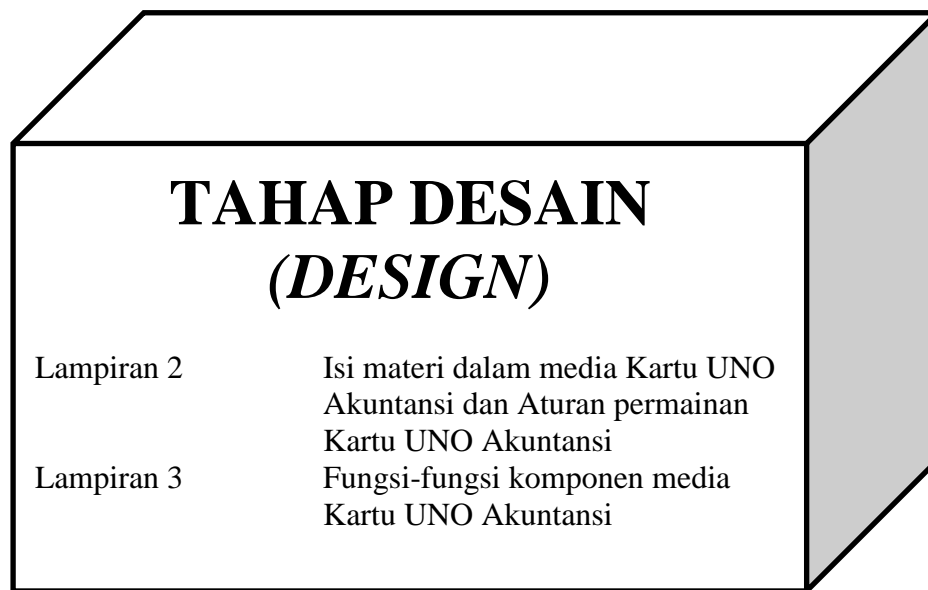
Drs. Ircham Rosyidi

Drs. Purwadi

Sati Antini

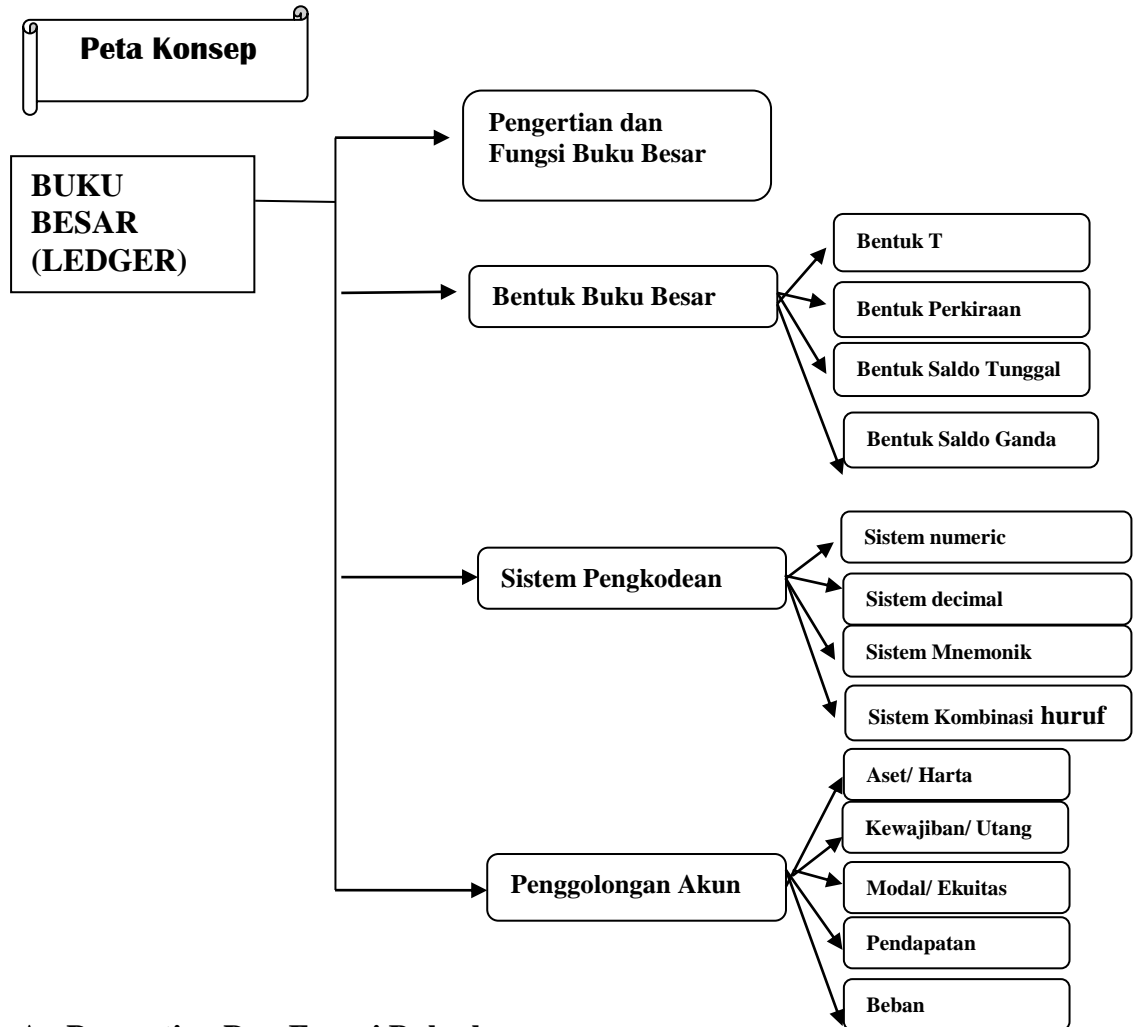
NIP.19630510-199003-1-009

NIP.19700626-200604-2-007



Lampiran 2. Isi Materi dalam media Kartu UNO Akuntansi dan Aturan Permainan

Materi Kompetensi Dasar Menjelaskan Pemrosesan Buku Besar Perusahaan Jasa



A. Pengertian Dan Fungsi Buku besar

Buku besar / Ledger adalah kumpulan akun-akun yang digunakan untuk meringkas transaksi yang telah dicatat dalam jurnal. Buku besar juga dapat diartikan tahapan catatan terakhir dalam akuntansi (*book of final entry*) yang menampung ringkasan data yang sudah dikelompokkan atau diklasifikasikan yang berasal dari jurnal.

Akun *buku besar* kadang-kadang tidak mencerminkan data secara rinci, seperti rekening Utang, Piutang dan Persediaan Barang Dagang. Untuk mengetahui Utang, Piutang dan Persediaan Barang Dagang secara rinci, diperlukan rekening-rekening lain yang dikelompokkan dalam suatu buku atau kumpulan kartu-kartu yang disebut buku besar pembantu (*subsidiary*

ledger). Dengan demikian ada *buku besar pembantu* utang, buku besar pembantu piutang dan buku besar pembantu barang dagang.

Buku besar sendiri mempunyai fungsi yaitu :

- Untuk meringkas data transaksi yang telah dicatat dalam jurnal
- Sebagai wadah untuk menggolongkan data keuangan, dan untuk mengetahui jumlah atau keadaan rekening yang telah terjadi.
- Sebagai dasar penggolongan transaksi yang telah dicatat dalam jurnal
- Sebagai data dan sumber informasi untuk menyusun laporan keuangan.

B. Bentuk-bentuk Buku besar

- Bentuk T (*T account*)** Bentuk buku besar ini adalah yang paling sederhana dan hanya berbentuk seperti huruf T besar. Sebelah kiri menunjukkan sisi Debet dan sebelah kanan menunjukkan sisi Kredit. Nama akun diletakan di kiri atas dan kode akun diletakan di kanan atas. Contoh :

Nama Akun : Kas

Kode : 111

Debit	Kredit

- Bentuk Perkiraan/Skontro** adalah bentuk yang biasa disebut bentuk **dua kolom**. Skontro artinya sebelah menyebelah (dibagi dua) yaitu sebelah debet dan sebelah kredit. Contoh buku besar skontro :

Nama Akun : Utang Usaha

Kode : 211

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Tanggal	Keterangan	Ref	Kredit

- Bentuk Staffle berkolom Saldo Tunggal** adalah bentuk tiga kolom (saldo tunggal) digunakan untuk penjelasan dari transaksi yang relatif banyak. Contohnya

Nama Akun : Kas

Kode : 111

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	D/K	Saldo

4. **Bentuk Staffle berkolom Saldo Ganda** adalah bentuk buku besar dengan saldo ganda atau empat kolom. Hanya perbedaannya kolom saldo dibagi dua kolom yaitu kolom debit dan kolom kredit

Nama Akun : Kas

Kode : 111

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
					Debit	Kredit

C. Sistem Pengkodean Akun Buku besar

1. Tujuan Pengkodean

Untuk mempermudah pengelompokan akun, dibuatlah pedoman akuntansi yang memuat cara penyusunan daftar akun, nomor akun serta penjelasannya. Banyak sedikitnya angka atau digit tergantung dari besar kecilnya perusahaan. Dalam pemberian kode akun yang penting diperhatikan adalah kode harus mudah diingat, mudah digunakan dan mudah diperluas tanpa mengubah kode akun yang sudah ada.

Tujuan diadakannya pengkodean akun yaitu

- Mengidentifikasi data akuntansi secara unik
- Meringkas data

- c. Mengklasifikasikan rekening/transaksi dan
- d. Menyampaikan makna tertentu

2. Cara Pengkodean

Pemberian kode akun dapat dilakukan beberapa cara/sistem antara lain sebagai berikut :

- a. Sistem numeric adalah cara pemberian kode akun dengan menggunakan nomor / angka. Contoh: Kas 111
- b. Sistem decimal adalah pemberian kode akun yang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok dibagi menjadi beberapa golongan, dan tiap golongan dibagi menjadi jenis-jenis akun. Dimulai dari angka 0-9. Contoh: Kelompok Aset Lancar dengan Kode 100 s.d 199
- c. Sistem Mnemonik adalah pemberian kode akun dengan menggunakan symbol kelompok dan singkatan huruf awal akun yang bersangkutan. Contoh : kode untuk Aset Lancar yaitu AL
- d. Sistem Kombinasi huruf angka adalah pemberian kode akun dengan menggunakan kombinasi huruf dan angka. Contoh : Kas, kode Al 111

D. Penggolongan Akun dan nomor-nomor Akun Perusahaan Jasa

Nama Akun	Keterangan	Kode
Aset Lancar		
Kas	Uang tunai yang dimiliki oleh perusahaan sebesar nilai nominalnya	111
Surat-surat Berharga	Saham dan obligasi yang dapat segera diuangkan dan dijual kembali	112
Piutang Usaha	Tagihan perusahaan pada pihak lain karena terjadi penjualan/pemakaian jasa secara kredit	113

Piutang Wesel	Tagihan pihak perusahaan terhadap debitur	114
Iklan dibayar dimuka	Iklan yang sudah dibayar di awal periode untuk beberapa bulan dalam satu periode akuntansi	115
Sewa dibayar dimuka	Sewa yang sudah dibayar pada awal periode untuk keperluan operasi perusahaan	116
Perlengkapan	Persediaan yang melengkapi kebutuhan perusahaan yang diperkirakan habis pakai kurang dari satu tahun	117
Investasi Jangka Panjang		
Investasi dalam saham	Investasi perusahaan berbentuk saham untuk jangka waktu lama	131
Investasi dalam obligasi	Investasi perusahaan yang berbentuk obligasi untuk jangka waktu lama	132
Aset Tetap		
Tanah	Merupakan aset tetap perusahaan yang tidak dapat disusutkan	121
Gedung	Merupakan bentuk fisik perusahaan (kantor) digunakan sebagai tempat melaksanakan kegiatan operasional perusahaan	122
Akumulasi depresiasi gedung	Merupakan nilai perkiraan penyusutan gedung yang dihitung pada setiap akhir periode	123
Kendaraan	Kendaraan yang digunakan untuk kegiatan usaha	124
Akumulasi depresiasi	Merupakan nilai perkiraan penyusutan	125

kendaraan	kendaraan yang dihitung pada setiap akhir periode	
Peralatan	Semua alat yang tidak habis pakai yang digunakan perusahaan dalam menjalankan usaha	126
Akumulasi penyusutan peralatan	Merupakan nilai perkiraan penyusutan peralatan yang dihitung pada setiap akhir periode	127
Aset tidak berwujud		
Goodwill	Suatu keistimewaan yang dimiliki perusahaan akibat, letak, strategis, organisasi, manajemen dan nama baik perusahaan	141
Hak paten	Hak cipta atas suatu penemuan yang diberikan pemerintah dan di undang-undangkan	142
Hak cipta	Hak cipta atas suatu naskah yang diberikan dan dilindungi undang-undang	143
Hak merek	Hak menggunakan merek dagang yang terdaftar dan dilindungi undang-undang	144
Gedung dalam proses	Merupakan investasi dana yang telah diberhentikan dari pemakainya	145
Kewajiban jangka pendek		
Utang usaha	Utang yang timbul karena pembelian barang/ menggunakan jasa perusahaan lain secara kredit	146
Utang gaji	Kewajiban perusahaan berupa gaji yang seharusnya sudah dibayar pada karyawan	147
Utang pajak	Kewajiban perusahaan berupa pajak yang	213

	seharusnya sudah dibayarkan	
Utang bunga	Utang kepada kreditur sebagai imbalan atas pemakaian uang yang dipinjamkan kepada perusahaan	214
Sewa diterima dimuka	Pendapatan usaha yang sudah diterima tetapi belum sepenuhnya dimiliki oleh perusahaan	215
Kewajiban jangka panjang		
Utang obligasi	Kewajiban yang terjadi karena perusahaan mengeluarkan surat obligasi yang pelunasannya dalam waktu jangka panjang	221
Utang hipotik	Pinjaman jangka panjang dengan jaminan aktiva tidak bergerak	222
Kredit investasi	Utang dari lembaga keuangan yang digunakan untuk perluasan usaha	223
Ekuitas		
Ekuitas pemilik	Setoran kekayaan dari pemilik perusahaan ke perusahaan	311
Prive pemilik	Pengambilan untuk keperluan pribadi bukan untuk operasional perusahaan	312
Pendapatan		
Pendapatan jasa	Pendapatan yang berasal dari kegiatan utama (penjualan jasa) perusahaan	411
Pendapatan lain-lain	Pendapatan yang berasal bukan dari kegiatan utama (penjualan jasa) perusahaan	412
Beban		

Beban gaji	Tanggungan gaji yang diberikan kepada seluruh karyawan tetap yang besarnya sesuai dengan jabatan atau posisi karyawan	511
Beban iklan	Kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran jasa perusahaan misalnya pemasangan reklame, billboard, spanduk	512
Beban perlengkapan	Beban yang melengkapi kebutuhan persediaan habis pakai di dalam perusahaan	513
Beban sewa	Beban yang terjadi karena perusahaan melakukan kegiatan sewa dalam menjalankan operasional perusahaan	514
Beban air, listrik dan telepon	Beban yang terjadi atas penggunaan air, listrik dan telepon untuk keperluan operasional perusahaan	515
Beban administrasi dan umum	Beban yang berkaitan dengan administrasi perusahaan yang bersifat umum	516

E. Kumpulan Soal dan Kunci Jawaban

- Kumpulan akun-akun yang digunakan untuk meringkas transaksi dari jurnal merupakan pengertian dari
 - Buku besar pembantu
 - Buku besar
 - Buku besar pembantu utang
 - Buku besar pembantu piutang

Jawaban : B

- Berikut merupakan fungsi buku besar, *kecuali*
 - Sebagai wadah penggolongan akun
 - Untuk meringkas data transaksi

- c. Sebagai dasar menyusun laporan keuangan
- d. Sebagai dasar membuat kode akun

Jawaban : D

- 3. Sistem pengkodean akun yang menggunakan sepuluh unit angka dari 0 sampai 9 adalah
 - a. Sistem numeric
 - b. Sistem decimal
 - c. Sistem mnemonik
 - d. Sistem kombinasi

Jawaban : B

- 4. Sistem pengkodean akun dengan menggunakan symbol kelompok dan singkatan huruf awal akun yang bersangkutan adalah
 - a. Sistem numeric
 - b. Sistem decimal
 - c. Sistem mnemonik
 - d. Sistem kombinasi

Jawaban : C

- 5. Bentuk dari buku besar yang paling sederhana adalah bentuk
 - a. Saldo ganda
 - b. Saldo tunggal
 - c. Skontro
 - d. T

Jawaban : D

- 6. Buku besar yang bersaldo rangkap (empat kolom) merupakan bentuk
 - a. Saldo ganda
 - b. Saldo tunggal
 - c. Skontro
 - d. T

Jawaban : A

- 7. Uang tunai yang dimiliki perusahaan disebut
 - a. Kas

- b. Piutang usaha
- c. Beban gaji
- d. Pendapatan

Jawaban : A

8. Nomor kode Akun dari Ekuitas adalah

- a. 111
- b. 211
- c. 311
- d. 411

Jawaban : C

9. Perlengkapan adalah persediaan habis pakai untuk keperluan perusahaan yang merupakan kelompok dari

- a. Aset lancar
- b. Aset tetap
- c. Ekuitas
- d. Pendapatan

Jawaban : A

10. Kewajiban berupa gaji yang harus dibayarkan ke karyawan adalah pengertian dari

- a. Piutang usaha
- b. Pendapatan jasa
- c. Utang gaji
- d. Beban gaji

Jawaban : C

11. Pengambilan sejumlah uang untuk kepentingan pribadi dinamakan

- a. Ekuitas
- b. Prive
- c. Pendapatan jasa
- d. Kas

Jawaban : B

12. Nomor kode akun dari Pendapatan jasa adalah

- a. 211
- b. 311
- c. 411
- d. 511

Jawaban : C

13. Beban yang terjadi atas penggunaan Air, Listrik dan Telepon merupakan definisi dari

- a. Beban air, listrik dan telepon
- b. Beban usaha
- c. Beban iklan
- d. Beban sewa

Jawaban : A

14. Bentuk fisik perusahaan yang digunakan untuk kegiatan operasional usaha adalah

- a. Peralatan
- b. Tanah
- c. Kendaraan
- d. Gedung

Jawaban : D

15. Sistem numeric adalah sistem pengkodean akun yang berupa ...

- a. Pemberian nomor/angka
- b. Pemberian sepuluh unit 0-9
- c. Pemberian symbol dan singkatan
- d. Pemberian kombinasi dan angka

Jawaban : A

Soal Essay

16. Sebutkan bentuk-bentuk buku besar perusahaan jasa dengan benar ...

Jawaban : Bentuk T, Bentuk Perkiraan/Skonto, Bentuk Saldo Tunggal, Bentuk Saldo Ganda

17. Jelaskan pengertian buku besar ...

Jawaban : Kumpulan Akun-aku yang digunakan untuk meringkas transaksi yang telah dicatat dalam jurnal

18. Sebutkan 5 nama-nama akun/rekening dari aset lancar ...

Jawaban : Kas, surat-surat berharga, piutang usaha, piutang wesel, iklan dibayar dimuka, sewa dibayar dimuka, perlengkapan

19. Sebutkan fungsi-fungsi buku besar

Jawaban

(1) Untuk meringkas data transaksi yang telah dicatat dalam jurnal

(2) Sebagai wadah untuk menggolongkan data keuangan, dan untuk mengetahui jumlah atau keadaan rekening yang telah terjadi

(3) Sebagai dasar penggolongan transaksi yang telah dicatat dalam jurnal

(4) Sebagai data dan sumber informasi untuk menyusun laporan keuangan

20. Suatu keistimewaan yang dimiliki perusahaan akibat, letak, strategis, organisasi, manajemen dan nama baik perusahaan adalah

Jawaban : goodwill

21. Saham dan obligasi yang segera dapat diuangkan merupakan pengertian dari ...

Jawaban : Surat-surat berharga

22. Sebutkan kelompok akun/rekening dari kewajiban jangka pendek ...

Jawaban : utang usaha, utang gaji, utang pajak, utang bunga, sewa diterima dimuka,

23. Jelaskan perbedaan perlengkapan dan peralatan ..

Jawaban : karena perlengkapan berupa barang habis pakai kurang dari satu

24. Pinjaman jangka panjang dengan jaminan aktiva tidak bergerak merupakan

Jawaban : utang hipotik

25. Sebutkan 5 beban-beban operasional yang ada pada perusahaan jasa

Jawaban : beban iklan, beban gaji, beban perlengkapan, beban sewa, bebar air listrik dan telepon, beban administrasi dan umum

ATURAN PERMAINAN KARTU UNO AKUNTANSI

1. Permainan ini terdiri dari 4-5 pemain dan 1 juri
2. Juri bertugas memegang Kartu Master, Soal dan Kunci Jawaban
3. Setiap pemain mendapat 7 kartu secara acak, sisanya digunakan untuk DrawCard/Kartu Tarikan
4. Kartu yang paling awal dimainkan adalah Kartu Master yang dikeluarkan oleh juri. Pemain selanjutnya harus menyesuaikan materi dengan tema pada Kartu Master yang sedang dimainkan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud, maka harus mengambil 1 kartu tarikan/*DrawCard* dan seterusnya.
5. Inti dari permainan ini adalah menyesuaikan kartu materi dengan tema yang ada pada kartu master
6. Kartu master dapat dimainkan oleh juri jika ada pemain yang mengeluarkan kartu soal
7. Kartu soal dapat dimainkan hanya pada saat giliran anda. Apabila kartu soal dikeluarkan maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu soal. Apabila jawaban benar maka mendapatkan poin. apabila jawaban pemain salah, maka harus mengambil 1 kartu dari *Drawcard* dan pemain lawan berhak menjawab soal tersebut.
8. Kartu simbol seperti plus4, plus2, Block, Reverse, Magic dapat dimainkan hanya pada saat giliran anda. kartu simbol dapat dimainkan dalam kondisi apapun kecuali pada saat kartu soal dimainkan.
9. Pemain yang memiliki kartu dengan materi yang sama boleh mengeluarkan kartu tersebut secara bersamaan.
10. Apabila kartu tinggal satu maka pemain tersebut wajib mengatakan "UNO". Apabila kalah cepat dengan pemain lawan maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu lagi.
11. Pemain dinyatakan menang dan selesai apabila mendapatkan poin terbanyak setelah semua kartu soal terjawab dan atau salah satu pemain yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan.

Lampiran 3. Fungsi-fungsi komponen media Kartu UNO Akuntansi

Kartu UNO (Umum)		Kartu UNO Akuntansi	
Komponen	Fungsi	Komponen	Fungsi
<i>Draw 2 Card</i>	Apabila kartu ini dimainkan, maka pemain pada giliran selanjutnya harus mengambil 2 kartu sekaligus	<i>Plus 2 Kartu</i>	Apabila kartu ini dimainkan, maka pemain pada giliran selanjutnya harus mengambil 2 kartu sekaligus
<i>Reverse Card</i>	Merubah arah permainan	<i>Reverse</i>	Apabila kartu ini dimainkan, maka arah permainan dibalik
<i>Block Card</i>	Apabila kartu ini dimainkan, maka pemain pada giliran selanjutnya kehilangan gilirannya dalam bermain	<i>Block</i>	Apabila kartu ini dimainkan, maka pemain pada giliran selanjutnya kehilangan gilirannya dalam bermain
<i>Wild Draw 4</i>	Apabila kartu ini dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu sekaligus	<i>Plus 4 Kartu</i>	Apabila kartu ini dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu sekaligus
<i>Deal Card</i>	Kartu yang berisi angka dan warna, apabila kartu ini dimainkan, maka pemain selanjutnya harus mempunyai angka/warna yang sama	Kartu Materi	Kartu yang berisi materi dari tema/topik pelajaran yang sudah dikelompokkan sesuai dengan tema tersebut ditandai dengan warna yang sama
<i>Wild</i>	Berisi warna kartu yang akan dimainkan sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan kartu wild tersebut	Kartu Master	Berisi topik/tema materi yang harus dimainkan oleh para pemain. Topik/tema materi tersebut sudah ditentukan
<i>Skip Card</i>	kartu yang dapat dimainkan apabila tidak mempunyai deal card yang sesuai	Kartu Soal	Berisi soal-soal yang relevan dengan kartu materi, tujuannya untuk mengasah pemahaman dari konsep materi

TAHAP PENGEMBANGAN (*DEVELOPMENT*)

Lampiran 4	Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran 5	Instrumen Angket Validasi Ahli Media
Lampiran 6	Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi)
Lampiran 7	Instumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran
Lampiran 8	Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Siswa
Lampiran 9	Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Siswa
Lampiran 10	Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar
Lampiran 11	Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar
Lampiran 12	Instrumen Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran
Lampiran 13	Instumen Angket Motivasi Sesudah Pembelajaran
Lampiran 14	Hasil Validasi Ahli Materi
Lampiran 15	Hasil Validasi Ahli Media
Lampiran 16	Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Lampiran 4. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Untuk Ahli Materi

Judul penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program	:	Siswa SMK YPKK 2 Sleman
Mata Pelajaran	:	Akuntansi Perusahaan Jasa
Peneliti	:	Maulana Witantyo
Ahli Materi	:	Adeng Pustikaningsih, M.Si

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda **cek (√)** pada kolom yang telah disediakan.
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Tidak Baik
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian untuk Ahli Materi

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Kebenaran materi dari konsep					
5	Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa					
6	Pemberian motivasi belajar					
7	Interaktivitas					
8	Kelengkapan cakupan soal					
9	Variasi soal					
10	Kualitas bahan materi mudah dipahami					
11	Kemudahan petunjuk belajar					
12	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan					
13	Keruntutan penyajian materi					
14	Keruntutan penyajian soal					
15	Kejelasan rumusan soal					
16	Kejelasan materi					
17	Soal sesuai dengan materi atau konsep					
18	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
Aspek Komunikasi Visual						
19	Penggunaan bahasa yang digunakan komunikatif (baik dan benar)					
20	Kesesuaian gambar dengan materi					
21	Media dapat menarik perhatian siswa					

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Materi

.....

Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO
Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun
Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Ahli Media :

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda **cek (√)** pada kolom yang telah disediakan.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan					
2	Keefisien dalam penggunaan					
3	Mudah disimpan					
4	Mudah digunakan					
5	Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
7	Pengemasan media					
8	Dapat dikelola kembali					
9	Tingkat keawetan media					
Aspek Komunikasi Visual						
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik dan benar)					
11	Kreatif dan Inovatif					
12	Tampilan sederhana					
13	Pemilihan jenis huruf yang digunakan					
14	Pemilihan ukuran huruf yang digunakan					
15	Keterbacaan teks pada gambar					
16	Keseimbangan proporsi gambar					
17	Kesesuaian gambar dengan konsep materi					
18	Pengaturan tata letak					
19	Komposisi warna					
20	Keserasian warna					
21	Kerapihan desain					
22	Kemenarikan desain					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Media

.....

Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi)
--

Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda **cek (√)** pada kolom yang telah disediakan.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Rekayasa Media					
1	Mudah disimpan					
2	Mudah digunakan					
3	Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan					
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
5	Pengemasan media					
6	Dapat dikelola kembali					
7	Tingkat keawetan media					
	Aspek Komunikasi Visual					
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik dan benar)					
9	Kreatif dan Inovatif					
10	Tampilan sederhana					
11	Pemilihan jenis huruf yang digunakan					
12	Pemilihan ukuran huruf yang digunakan					
13	Keterbacaan teks pada gambar					
14	Keseimbangan proporsi gambar					
15	Kesesuaian gambar dengan konsep materi					
16	Pengaturan tata letak					
17	Komposisi warna					
18	Keserasian warna					
19	Kerapihan desain					
20	Kemenarikan desain					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

3. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Media

.....

Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran
--

Lembar Validasi Untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO
Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun
Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Nama Guru : Sati Antini, S.Pd

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran akuntansi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda **cek** (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan konteks perusahaan jasa					
4	Kebenaran definisi dari materi					
5	Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar					
6	Interaktivitas					
7	Materi dan soal mudah dipahami					
8	Kejelasan uraian soal					
9	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
	Aspek Rekayasa Media					
10	Media mudah disimpan/dikelola					
11	Kejelasan petunjuk penggunaan					
12	Pengemasan media					
	Aspek Komunikasi Visual					
13	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)					
14	Kreatif dan Inovatif					
15	Keterbacaan teks pada gambar					
16	Kesesuaian gambar dengan materi					
17	Komposisi warna					
18	Keserasian pemilihan warna					
19	Kerapihan desain					
20	Kemenarikan desain					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar / Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 25 Maret 2017

Guru Akuntansi

Sati Antini, S.Pd

NIP. 19700626-200604-2-007

Lampiran 8. Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Lembar Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan

Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang disediakan.
 2. Berilah tanda **cek list** (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda !
 3. Keterangan Skala :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Tidak Baik
 4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
 5. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya
 6. Komentar atau saran dimohon untuk diisi di kolom yang sudah disediakan
- Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih

Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan perusahaan jasa					
2	Media dapat menumbuhkan motivasi belajar					
3	Kelengkapan soal					
4	Materi dan soal mudah dipahami					
5	Kejelasan soal					
6	Ketepatan kunci jawaban					
	Aspek Rekayasa Media					
7	Mudah disimpan/dikelola					
8	Mudah digunakan					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan					
10	Pengemasan media					
	Aspek Komunikasi Visual					
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)					
12	Media Kreatif dan Inovatif					
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
14	Keterbacaan teks pada gambar					
15	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
16	Pengaturan tata letak					
17	Komposisi warna					
18	Keserasian pemilihan warna					
19	Kerapihan desain					
20	Kemenarikan desain					

Komentar / Saran

.....

Yogyakarta,

Siswa

.....

Lampiran 9. Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Siswa

Lembar Penilaian Uji Coba Lapangan Siswa

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO
Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun
Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan

Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang disediakan.
2. Berilah tanda **cek list** (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda !
3. Keterangan Skala :
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya
6. Komentar atau saran dimohon untuk diisi di kolom yang sudah disediakan Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan konteks perusahaan jasa					
2	Media dapat menumbuhkan motivasi belajar					
3	Kelengkapan soal					
4	Bahasa materi mudah dipahami					
5	Kejelasan soal					
6	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
	Aspek Rekayasa Media					
7	Media mudah disimpan/dikelola					
8	Media mudah digunakan					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan					
10	Pengemasan media					
	Aspek Komunikasi Visual					
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)					
12	Media Kreatif dan Inovatif					
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
14	Keterbacaan teks pada gambar					
15	Kesesuaian gambar dengan materi					
16	Pengaturan tata letak					
17	Komposisi warna					
18	Keserasian pemilihan warna					
19	Kerapihan desain					
20	Kemenarikan desain					

Pendapat / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10. Uji Coba Angket Motivasi Belajar

**LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan dengan benar
2. Perhatikan pernyataan dengan seksama
3. Berilah tanda **cek list** (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda !
4. Adapun keterangan jawaban yaitu :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap di isi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dan dijaga kerahasiaannya

Identitas Responden

No. Absen :
 Kelas :

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal akuntansi perusahaan jasa jika belum selesai.					
2	Saya menunda-nunda mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.					
3	Saya mengerjakan soal akuntansi perusahaan jasa dengan bersungguh-sungguh					
4	Saya bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum saya pahami					
5	Dalam mengerjakan soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab					
6	Saya berusaha menjawab soal yang sulit					
7	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya					
8	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
9	Saya belajar jika hanya ada pekerjaan rumah dan ulangan					
10	Saya lebih mudah mengingat materi akuntansi perusahaan jasa jika pembelajarannya menggunakan buku dan papan tulis					
11	Saya tidak berdiskusi dengan teman saat guru memberikan tugas					
12	Saya senang mengerjakan tugas secara mandiri					
13	Saya senang belajar akuntansi perusahaan jasa dengan di bentuk kelompok					
14	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi akuntansi perusahaan jasa dengan ceramah saja					
15	Saya merasa bosan jika dalam setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru					
16	Saat pembelajaran langsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
17	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar					
18	Saya mempertahankan pendapat atau jawaban saya					
19	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya					
20	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
21	Saya yakin dengan sering berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi					
22	Saya berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal					
23	Saya merasa tertantang untuk terus belajar agar dapat menjawab soal					

Lampiran 11. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

		butir1	butir2	butir3	butir4	butir5	butir6	butir7	butir8	butir9	butir10	butir11	butir12	butir13	butir14	butir15	butir16	butir17	butir18	butir19	butir20	butir21	butir22	butir23	Skortotal
Skortotal	Pearson Correlation	.475**	.146	.534**	.613**	.297	.357*	.639**	.404*	.065	.434**	.236	.440**	-.212	.381*	.141	.502**	.425*	.429*	.131	.542**	.550**	.564**	.422*	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.401	.001	.000	.083	.035	.000	.016	.711	.009	.171	.008	.222	.024	.419	.002	.011	.010	.455	.001	.001	.000	.012	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.781	16

Lampiran 12. Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN**

Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan dengan benar
2. Perhatikan pernyataan dengan seksama
3. Berilah tanda **cek list** (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda !
4. Adapun keterangan jawaban yaitu :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap di isi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dan dijaga kerahasiaannya

Identitas Responden

No. absen :

Kelas :

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal akuntansi perusahaan jasa jika belum selesai					
2	Saya mengerjakan soal akuntansi perusahaan jasa dengan bersungguh-sungguh					
3	Saya bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum saya pahami					
4	Saya berusaha menjawab soal yang sulit					
5	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya					
6	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran					
7	Saya lebih mudah mengingat materi akuntansi perusahaan jasa jika pembelajarannya menggunakan buku dan papan tulis					

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8	Saya senang mengerjakan tugas secara mandiri					
9	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi akuntansi perusahaan jasa dengan ceramah saja					
10	Saat pembelajaran langsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
11	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar					
12	Saya mempertahankan pendapat atau jawaban saya					
13	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
14	Saya yakin dengan sering berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi					
15	Saya berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal					
16	Saya merasa tertantang untuk terus belajar agar dapat menjawab soal					

Lampiran 13. Angket Motivasi Setelah Pembelajaran

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SETELAH PEMBELAJARAN**

Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan dengan benar
2. Perhatikan pernyataan dengan seksama
3. Berilah tanda **cek list** (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda !
4. Adapun keterangan jawaban yaitu :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap di isi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dan dijaga kerahasiaannya

Identitas Responden

No.absen :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal pada media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi perusahaan jasa jika belum selesai.					
2	Saya mengerjakan soal akuntansi perusahaan jasa dengan bersungguh-sungguh					
3	Saya bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum saya pahami					
4	Saya berusaha menjawab soal yang sulit pada media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi					
5	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya					
6	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
7	Saya lebih mudah mengingat materi akuntansi perusahaan jasa jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi					
8	Saya senang mengerjakan soal yang disajikan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi secara mandiri					
9	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi akuntansi perusahaan jasa dengan ceramah saja					
10	Saat pembelajaran langsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
11	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar					
12	Saya mempertahankan pendapat atau jawaban saya					
13	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
14	Saya yakin dengan sering berlatih menjawab soal yang disajikan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi, membuat saya lebih memahami materi					
15	Saya berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal yang disajikan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi					
16	Saya merasa tertantang untuk terus belajar agar dapat menjawab soal yang disajikan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi					

Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai
1	Aspek Pembelajaran	5
2		5
3		5
4		5
5		5
6		5
7		5
8		4
9		4
10		5
11		5
12		5
13		5
14		4
15		5
16		5
17		5
18		5
Total		87
Rerata Skor		4.83
Nilai/Kriteria		A/Sangat Layak
19	Aspek Komunikasi Visual	5
20		4
21		5
Total		14
Rerata Skor		4.67
Nilai/Kriteria		A/Sangat Layak

Lembar Validasi Untuk Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO
Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun
Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, M.Si

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda **cek** (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian untuk Ahli Materi

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Kebenaran materi dari konsep	✓				
5	Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa	✓				
6	Pemberian motivasi belajar	✓				
7	Interaktivitas	✓				
8	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9	Variasi soal		✓			
10	Kualitas bahan materi mudah dipahami	✓				
11	Kemudahan petunjuk belajar	✓				
12	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan	✓				
13	Keruntutan penyajian materi	✓				
14	Keruntutan penyajian soal		✓			
15	Kejelasan rumusan soal	✓				
16	Kejelasan materi	✓				
17	Soal sesuai dengan materi atau konsep	✓				
18	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
19	Penggunaan bahasa yang digunakan komunikatif (baik dan benar)	✓				
20	Kesesuaian gambar dengan materi		✓			
21	Media dapat menarik perhatian siswa	✓				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
	systematis pembahasan dan istilah dalam abstrak	memperbaiki sistematis dan penulisan istilah dalam abstrak

C. Komentar dan Saran

Gunakan dengan media pembelajaran yang menarik abstrak. Mengetahui menggunakan dan media digital.

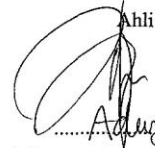
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Materi


Agus Pustikanegara
1910025 2019 12 201

Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai
1	Aspek Rekayasa Media	5
2		4
3		4
4		4
5		5
6		4
7		4
Total		30
Rerata Skor		4.29
Nilai/Kriteria		A/ Sangat Layak
8	Aspek Komunikasi Visual	4
9		4
10		4
11		5
12		5
13		5
14		4
15		4
16		5
17		5
18		5
19		4
20	5	
Total		59
Rerata Skor		4.54
Nilai/Kriteria		A/Sangat Layak

A. Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Rekayasa Media					
1	Mudah disimpan	✓				
2	Mudah digunakan		✓			
3	Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan		✓			
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
5	Pengemasan media	✓				
6	Dapat dikelola kembali		✓			
7	Tingkat keawetan media		✓			
	Aspek Komunikasi Visual					
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik dan benar)		✓			
9	Kreatif dan Inovatif		✓			
10	Tampilan sederhana		✓			
11	Pemilihan jenis huruf yang digunakan	✓				
12	Pemilihan ukuran huruf yang digunakan	✓				
13	Keterbacaan teks pada gambar	✓				
14	Keseimbangan proporsi gambar		✓			
15	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			
16	Pengaturan tata letak	✓				
17	Komposisi warna	✓				
18	Keserasian warna	✓				
19	Kerapihan desain		✓			
20	Kemenarikan desain	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b) .

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1.	Tulisan pada <i>backcard</i> diganti warna yang lebih terang karena tidak kelihatan	Ganti warna pada tulisan <i>backcard</i>
2.	Ukuran font pada kartu terlalu kecil	Perbesar ukuran font
3.	Font pada kartu soal kurang menunjukan estetika	Kombinasikan font
4.	Font pada nomor akun dibuat beda dengan nama akun	Ganti warna font atau dibuat <i>shadow</i>
5.	Posisi dan proporsional gambar dengan tulisan kurang tepat	Perbaiki posisi dan proporsional gambar dengan tulisan
6.	Icon pada cover tidak nyambung	Ganti icon
7.	Ukuran kartu terlalu kecil	Perbesar ukuran kartu

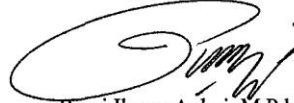
C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 16 Maret 2017

Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

19880302 201504 1 002

Lampiran 16. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Nilai
1	Aspek Pembelajaran	4
2		4
3		4
4		4
5		5
6		5
7		4
8		4
9		4
Total		38
Rerata Skor		4.22
Nilai/Kriteria		A/Sangat Layak
10	Aspek Rekayasa Media	4
11		4
12		4
Total		12
Rerata Skor		4.00
Nilai/Kriteria		B/Layak
13	Aspek Komunikasi Visual	4
14		5
15		4
16		4
17		5
18		5
19		5
20		5
Total		37
Rerata Skor		4.63
Nilai/Kriteria		A/Sangat Layak

Lembar Validasi Untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO
Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun
Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa

Peneliti : Maulana Witantyo

Nama Guru : Sati Antini, S.Pd

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran akuntansi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda **cek** (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
3	Kesesuaian materi dengan konteks perusahaan jasa		✓			
4	Kebenaran definisi dari materi		✓			
5	Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar	✓				
6	Interaktivitas	✓				
7	Materi dan soal mudah dipahami		✓			
8	Kejelasan uraian soal		✓			
9	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
	Aspek Rekayasa Media					
10	Media mudah disimpan/dikelola		✓			
11	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
12	Pengemasan media		✓			
	Aspek Komunikasi Visual					
13	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)		✓			
14	Kreatif dan Inovatif	✓				
15	Keterbacaan teks pada gambar		✓			
16	Kesesuaian gambar dengan materi		✓			
17	Komposisi warna	✓				
18	Keserasian pemilihan warna	✓				
19	Kerapihan desain	✓				
20	Kemenarikan desain	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar / Saran

- Bagus, kreatif & inovatif
- Menambah motivasi
- Variasi dgn pembelajaran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 25 Maret 2017

Guru Akuntansi



Sati Antini, S.Pd

NIP. 19700626-200604-2-007



TAHAP IMPLEMENTASI ***(IMPLEMENTATION)***

Lampiran 17

Lampiran 18

Lampiran 19

Lampiran 20

Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Uji Coba Lapangan

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

Lampiran 17. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

**Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil
Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi
di kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman**

No	Nama	Kelas
1	Eva Maudya Anggraini	X Akuntansi 3
2	Oktaviani Prihartanti	X Akuntansi 3
3	Nur Latifah Budi Rahayu	X Akuntansi 3
4	Agib Bayu Adiningsih	X Akuntansi 3
5	Lia Dwi Qomara	X Akuntansi 3
6	Oktavia Sulistiawati	X Akuntansi 3
7	Irviana Indah Palupi	X Akuntansi 5
8	Riska Nurhayati	X Akuntansi 5
9	Celviaulia Fitri	X Akuntansi 5
10	Delia Putri	X Akuntansi 5
11	Dina Tiwana	X Akuntansi 5
12	Eva Uily A.	X Akuntansi 5

Mengetahui,
Guru Akuntansi



Sati Antini, S.Pd
NIP. 19700626 200604 2 007

Lampiran 18. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Butir	Aspek	Responden												Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Aspek Pembelajaran	4	5	4	5	5	4	3	3	4	4	4	3	48	4.00
2		4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	51	4.25
3		4	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	44	3.67
4		3	4	5	5	5	2	3	5	4	4	4	4	48	4.00
5		5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	53	4.42
6		5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	4	3	51	4.25
Rerata Skor Keseluruhan														295	4.10
Kategori														Layak	

Butir	Aspek	Responden												Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
7	Aspek Rekayasa Media	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	48	4.00
8		4	5	5	5	4	2	4	4	3	4	4	4	48	4.00
9		4	5	5	5	4	2	4	4	4	5	5	4	51	4.25
10		5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	3	51	4.25
Rerata Skor Keseluruhan														198	4.13
Kategori															Layak

Butir	Aspek	Responden												Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
11	Aspek Komunikasi Visual	3	4	5	5	5	2	5	4	4	4	4	4	49	4.08
12		4	5	5	5	4	3	3	4	5	3	4	5	50	4.17
13		5	4	5	5	4	1	4	4	4	4	4	4	48	4.00
14		5	4	5	5	4	2	5	4	4	3	3	5	49	4.08
15		4	5	5	5	3	3	4	5	5	4	4	4	51	4.25
16		5	3	5	5	4	4	3	3	5	3	3	3	46	3.83
17		3	4	5	5	4	3	5	5	4	3	3	4	48	4.00
18		4	5	5	5	3	4	4	4	5	3	3	5	50	4.17
19		3	3	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	51	4.25
20		5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	55	4.58
Rerata Skor Kesuluruhan														497	4.14
Kategori															Layak

Lampiran 19. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman

No	Nama	No	Nama
1	Aldea Ramadani Solechah	19	Lisa Nur Hidayah
2	Alfiana Azizah A	20	Mei Indah S.
3	Bela Defi Anggraini	21	Mei Silviani
4	Beta Kartika C	22	Monica Suri
5	Christiana Legea	23	Nanda Septiyani
6	Devilela Sari	24	Putri Ayu Dwita L
7	Dhea Nur W	25	Rifka Nurul K
8	Duwi Asih Wahyuni	26	Riza Eka Meilani
9	Eka Bela Syapputri	27	Shafira Vionita Rofifah
10	Fadwa Putri Rusmawati	28	Shinta Alfianti
11	Febri Ayuningrum	29	Sintia Risky Yanti
12	Febri Dwiyanti	30	Tut Mia Indriyani
13	Febriana Zunita Puspasari	31	Veni Erlinda
14	Ghaniy Armyandita	32	Wahidah Uzzizah R
15	Gita Mandala P.	33	Yessi Novita S
16	Ika Apriliyani	34	Zahrotunnissa
17	Ines Dwi N.		
18	Lina Indriyani		

Mengetahui,
Guru Akuntansi



Sati Antini, S.Pd

NIP. 19700626 200604 2 007

Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No.	Aspek																																			Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34		
1	Aspek Pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	146	4.29	
2		5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	159	4.68	
3		3	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	5	5	138	4.06
4		4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	150	4.41	
5		4	5	5	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	147	4.32
6		4	5	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	2	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	146
Rerata Skor Keseluruhan																																			886	4.34	
Kategori																																				Sangat Layak	
No	Aspek																																			Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34		
7	Aspek Rekayasa Media	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	148	4.35
8		5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	160	4.71
9		5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	143	4.21
10		5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	148
Rerata Skor Keseluruhan																																			599	4.40	
Kategori																																				Sangat Layak	
No	Aspek																																			Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34		
11	Aspek Komunikasi Visual	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	159	4.68
12		5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	156	4.59
13		4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	149	4.38
14		5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	155	4.56
15		5	5	5	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	151	4.44
16		4	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	145	4.26
17		5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	152	4.47
18		5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	5	5	5	149	4.38
19		5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	3	4	5	3	5	5	5	5	5	149	4.38
20		5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	2	2	4	2	5	2	5	5	5	5	144	4.24
Rerata Skor Kesulurhan																																			1509	4.44	
Kategori																																				Sangat Layak	



TAHAP EVALUASI **(*EVALUATION*)**

Lampiran 21	Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>
Lampiran 22	Hasil Angket Motivasi Sebelum Penerapan Media
Lampiran 23	Hasil Angket Motivasi Setelah Penerapan Media

Lampiran 21. Daftar Nilai *Pre Test* dan *Post Test*

No	Nama Siswa	Pre Test		Post Test	
		Nilai	KKM (75)	Nilai	KKM (75)
1	Aldea Ramadhani S	75	Tuntas	80	Tuntas
2	Alfiana Azizah A	75	Tuntas	75	Tuntas
3	Bela Defi Anggraini	60	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
4	Beta Kartika Chandra	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
5	Christiana Legea	50	Tidak Tuntas	50	Tidak tuntas
6	Devilela Sari	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
7	Dhea Nur Widyawati	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8	Duwi Asih Wahyurini	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
9	Eka Bella Syaputri	70	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
10	Fadwa Putri S	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
11	Febri Ayuningrum	55	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
12	Febri Dwiyanti	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
13	Febriana Zunita Puspasari	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14	Ghaniy Armyandita	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
15	Gita Mandala Putra	75	Tuntas	75	Tuntas
16	Ika Apriliyani	75	Tuntas	75	Tuntas
17	Ines Dwi Noviana	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
18	Lina Indriyani	75	Tuntas	80	Tuntas
19	Lisa Nur Hidayah	55	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
20	Mei Indah Suprpti	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21	Mei Silviani	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
22	Monica Suri	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
23	Nanda Septiyani	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
24	Putri Ayu Dwita	35	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
25	Rifka Nurul Khasanah	75	Tuntas	85	Tuntas
26	Riza Eka Meilani	55	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
27	Shafira Vionita R	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
28	Sinta Alfiani	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
29	Sintia Risky Yanti	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
30	Tut Mia Indriyani	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
31	Veni Erlinda	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
32	Wahidah Uzzizah R	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
33	Yessi Novita Sari	55	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
34	Zahratunnisa	55	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
Jumlah		1980		2295	
Nilai Rata-rata		58.235		67.500	
Siswa Lulus KKM		6		13	

Lampiran 22. Hasil Motivasi Sebelum Penerapan Media

Data Hasil Angket Motivasi Belajar
Sebelum Penerapan Media Kartu UNO Akuntansi
Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman

No	Nama Siswa	No. Indikator																Jumlah	Persentase (%)
		1		2		3			4	5	6			7	8				
		No.Pernyataan																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Aldea Ramadhani S	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	57	71.25%
2	Alfiana Azizah A	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	59	73.75%
3	Annisa Febriliyani	4	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	70	87.50%
4	Bela Defi Anggraini	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	4	64	80.00%
5	Beta Kartika Chandra	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	63	78.75%
6	Christiana Legea	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	53	66.25%
7	Devilela Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	80.00%
8	Dhea Nur Widyawati	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	63	78.75%
9	Duwi Asih Wahyurini	4	4	4	4	3	3	4	3	5	3	3	4	4	4	5	4	61	76.25%
10	Fadwa Putri S	4	5	4	4	3	5	4	3	4	4	3	4	3	5	3	4	62	77.50%
11	Febri Ayuningrum	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	65	81.25%
12	Febri Dwiyanti	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	63	78.75%
13	Febriana Zunita Puspasari	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	58	72.50%
14	Ghaniy Armyandita	3	2	3	4	3	2	2	3	4	2	4	3	3	4	2	2	46	57.50%
15	Gita Mandala Putra	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	75	93.75%
16	Ika Apriliyani	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	59	73.75%
17	Ines Dwi Noviana	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	81.25%
18	Lina Indriyani	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	78.75%
19	Lisa Nur Hidayah	4	4	4	3	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	56	70.00%
20	Mei Indah Suprpti	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	73	91.25%

21	Mei Silviani	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	67	83.75%	
22	Monica Suri	4	4	4	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	61	76.25%	
23	Nanda Septiyani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	80.00%	
24	Putri Ayu Dwita	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	71	88.75%
25	Rifka Nurul Khasanah	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	5	71	88.75%
26	Riza Eka Meilani	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	62	77.50%
27	Shafira Vionita R	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	75	93.75%
28	Sinta Alfiani	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	4	50	62.50%
29	Sintia Risky Yanti	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	70	87.50%
30	Tika Khayatun	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	61	76.25%
31	Tut Mia Indriyani	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	73	91.25%
32	Veni Erlinda	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	60	75.00%
33	Wahidah Uzzizah R	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	68	85.00%
34	Yanur Maharrus	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	66	82.50%
35	Yessi Novita Sari	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	4	63	78.75%
36	Zahrotunnissa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100.00%
Jumlah		149	151	147	146	149	137	143	138	138	136	127	141	143	159	149	148	2301	
Persentase tiap pernyataan (%)		83%	84%	82%	81%	83%	76%	79%	77%	77%	76%	71%	78%	79%	88%	83%	82%	79.90%	
Persentase tiap indikator (%)		83%		81%		79%			76%	76%	75%			79%	84%				

Skor motivasi siswa sebelum penerapan menggunakan media Kartu UNO Akuntansi

$$= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{2301}{16 \times 5 \times 36} \times 100\%$$

$$= 79,90\%$$

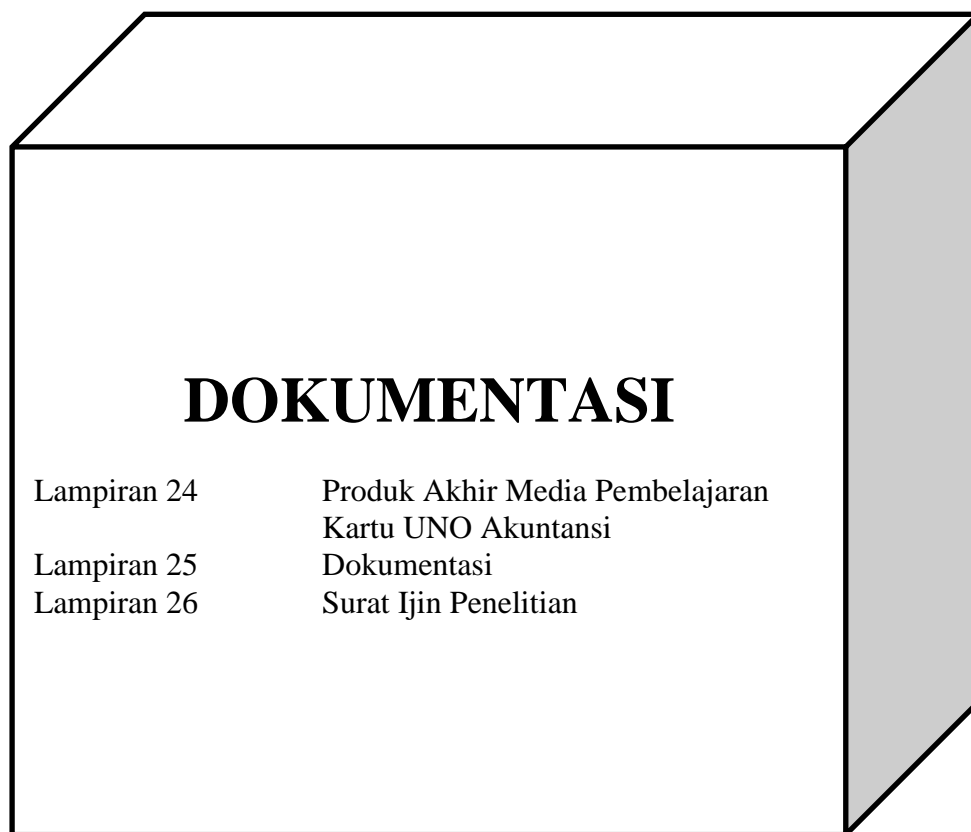
Lampiran 23. Hasil Motivasi Setelah Penerapan Media

Data Hasil Angket Motivasi Belajar
Setelah Penerapan Media Kartu UNO Akuntansi
Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman

No	Nama Siswa	No. Indikator																Jumla h	Persentas e (%)
		1		2		3			4	5	6			7	8				
		No.Pernyataan																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Aldea Ramadhani S	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	57	71.25%
2	Alfiana Azizah A	5	4	4	5	3	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	69	86.25%
3	Annisa Febriliyani	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	75	93.75%
4	Bela Defi Anggraini	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	76	95.00%
5	Beta Kartika Chandra	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	72	90.00%
6	Christiana Legea	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	3	5	65	81.25%
7	Devilela Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	65	81.25%
8	Dhea Nur Widyawati	4	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	68	85.00%
9	Duwi Asih Wahyurini	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	73	91.25%
10	Fadwa Putri S	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	65	81.25%
11	Febri Ayuningrum	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	65	81.25%
12	Febri Dwiyanti	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68	85.00%
13	Febriana Zunita Puspasari	5	5	4	5	4	3	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	70	87.50%
14	Ghaniy Armyandita	4	3	2	5	2	1	5	5	5	5	3	2	3	5	5	5	60	75.00%
15	Gita Mandala Putra	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75%
16	Ika Apriliyani	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	68	85.00%
17	Ines Dwi Noviana	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	75	93.75%
18	Lina Indriyani	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	62	77.50%
19	Lisa Nur Hidayah	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	78.75%

20	Mei Indah Suprpti	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	76	95.00%
21	Mei Silviani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	77	96.25%
22	Monica Suri	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	70	87.50%
23	Nanda Septiyani	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	67	83.75%
24	Putri Ayu Dwita	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	72	90.00%
25	Rifka Nurul Khasanah	4	5	3	4	5	4	4	3	2	4	3	2	2	4	3	4	56	70.00%
26	Riza Eka Meilani	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	66	82.50%
27	Shafira Vionita R	5	3	2	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	71	88.75%
28	Sinta Alfiani	2	4	5	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	2	2	58	72.50%
29	Sintia Risky Yanti	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	74	92.50%
30	Tika Khayatun	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	66	82.50%
31	Tut Mia Indriyani	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	76	95.00%
32	Veni Erlinda	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	71	88.75%
33	Wahidah Uzzizah R	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	71	88.75%
34	Yanur Maharrus S	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	72	90.00%
35	Yessi Novita Sari	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	75	93.75%
36	Zahrotunnissa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100.00%
Jumlah		157	160	151	161	154	145	166	161	149	158	143	148	149	171	155	165	2493	
Persentase tiap pernyataan (%)		87 %	89 %	84 %	89 %	86 %	81 %	92 %	89%	83%	88 %	79 %	82 %	83%	95 %	86 %	92 %	86.56%	
Persentase tiap indikator (%)		88%		87%		86%			89 %	82 %	83%			82 %	91%				

$$\begin{aligned}
 \text{Skor motivasi siswa setelah penerapan menggunakan media Kartu UNO Akuntansi} &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{2493}{16 \times 5 \times 36} \times 100\% \\
 &= 86,56\%
 \end{aligned}$$



Lampiran 24. Produk Akhir Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Pengertian Buku Besar

Buku besar adalah kumpulan akun-akun yang digunakan untuk meringkas transaksi yang telah dicatat dalam jurnal

Fungsi Buku Besar

Untuk meringkas data transaksi, Sebagai wadah untuk mengolngkan data keuangan, Sebagai dasar penggolongan transaksi, Sebagai data dan sumber informasi untuk menyusun laporan keuangan

215 Sewa Diterima Dimuka

Pendapatan usaha yang sudah diterima tetapi belum sepenuhnya dimiliki oleh perusahaan

411 Pendapatan Jasa

Pendapatan yang berasal dari kegiatan utama (penjualan jasa) perusahaan

412 Pendapatan lain-lain

Pendapatan yang berasal bukan dari kegiatan utama perusahaan

221 Utang Obligasi

Kewajiban yang terjadi karena perusahaan mengeluarkan surat obligasi yang pelunasannya dalam waktu jangka panjang

222 Utang Hipotik

Pinjaman jangka panjang dengan jaminan aktiva tidak bergerak

223 Kredit Investasi

Utang dari lembaga keuangan yang digunakan untuk perluasan usaha

511 Beban Gaji

Tanggungan gaji yang diberikan kepada seluruh karyawan tetap yang besarnya sesuai dengan jabatan atau posisi karyawan

512 Beban Iklan

Kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran jasa perusahaan misalnya pemasangan reklame, billboard, spanduk

513 Beban Perlengkapan

Beban yang melengkapi kebutuhan persediaan habis pakai di dalam perusahaan

514 Beban Sewa

Beban yang terjadi karena perusahaan melakukan kegiatan sewa dalam menjalankan operasional perusahaan

515 Beban Air, Listrik dan Telepon

Beban yang terjadi atas penggunaan air, listrik dan telepon untuk keperluan operasional perusahaan

516 Beban Administrasi dan Umum

Beban yang berkaitan dengan administrasi perusahaan yang bersifat umum

Sistem Decimal

pemberian kode akun dengan menggunakan sepuluh unit angka dari 0 sampai 9

Sistem Kombinasi

pemberian kode akun dengan menggunakan kombinasi huruf dan angka

Sistem Mnemonik

pemberian kode akun dengan menggunakan symbol kelompok dan singkatan huruf awal akun yang bersangkutan

Sistem Numeric

cara pemberian kode akun dengan menggunakan nomor / angka

Bentuk T

Nama Akun: Kas

Debit		Kredit	

Kode : 111

Bentuk yang paling sederhana yaitu seperti huruf T

Bentuk Perikran

Nama Akun: Utang Usaha

Tgl	Ket	Ref	Debet	Tgl	Ket	Ref	Kredit

Kode : 211

Bentuk dua kolom yang kiri adalah debit dan kanan adalah kredit

Bentuk Saldo Tunggal

Nama Akun: Kas

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	D/K	Saldo

Kode : 111

Bentuk tiga kolom (saldo tunggal) digunakan untuk penelusuran dari transaksi

Bentuk Saldo Ganda

Nama Akun: Kas

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	D	K	Saldo

Kode : 111


























Bentuk buku besar dengan saldo ganda atau empat kolom

311 Ekuitas (Modal)

Setoran kekayaan dari pemilik perusahaan ke perusahaan

312 Prive

Pengambilan uang atau barang untuk keperluan pribadi bukan untuk operasional perusahaan

111 Kas  Uang tunai yang dimiliki oleh perusahaan sebesar nilai nominalnya	112 Surat-surat Berharga  Saham dan obligasi yang dapat segera diuangkan dan dijual kembali	113 Piutang Usaha  Tagihan perusahaan pada pihak lain karena terjadi penjualan/pemakaian jasa secara kredit	114 Piutang Wesel  Tagihan pihak perusahaan terhadap debitur dengan bukti tertulis	115 Iklan Dibayar Dimuka  Iklan yang sudah dibayar pada awal periode untuk beberapa bulan dalam satu periode akuntansi
116 Sewa Dibayar Dimuka  Sewa yang sudah dibayar pada awal periode untuk keperluan operasi perusahaan	117 Perlengkapan  Persediaan yang melengkapi kebutuhan perusahaan yang diperkirakan habis pakai kurang dari satu tahun	121 Tanah  Merupakan aset tetap perusahaan yang tidak dapat disusutkan	122 Gedung  Merupakan bentuk fisik perusahaan (kantor) digunakan sebagai tempat melaksanakan kegiatan operasional perusahaan	123 Akumulasi Depresiasi Gedung  Merupakan nilai perkiraan penyusutan gedung yang dihitung pada setiap akhir periode
124 Kendaraan  Kendaraan yang digunakan untuk kegiatan operasional usaha	125 Akumulasi Depresiasi Kendaraan  Merupakan nilai perkiraan penyusutan kendaraan yang dihitung pada setiap akhir periode	126 Peralatan  Semua alat yang tidak habis pakai yang digunakan perusahaan dalam menjalankan usaha	127 Akumulasi Depresiasi Peralatan  Merupakan nilai perkiraan penyusutan peralatan yang dihitung pada setiap akhir periode	141 Goodwill  Suatu keistimewaan yang dimiliki perusahaan akibat, letak, strategis, organisasi, manajemen dan nama baik perusahaan
142 Hak Paten  Hak cipta atas suatu penemuan yang diberikan pemerintah dan di undang-undangkan	143 Hak Cipta  Hak cipta atas suatu naskah yang diberikan dan dilindungi undang-undang	144 Hak Merek  Hak menggunakan merek dagang yang terdaftar dan dilindungi undang-undang	145 Gedung dalam Proses  Merupakan investasi dana yang telah diberhentikan dari pemakainya	131 Investasi dalam Saham  Investasi perusahaan berbentuk saham untuk jangka waktu lama
132 Investasi dalam Obligasi  Investasi perusahaan yang berbentuk obligasi untuk jangka waktu lama	211 Utang Usaha  Utang yang timbul karena pembelian barang/ menggunakan jasa perusahaan lain secara kredit	212 Utang Gaji  Kewajiban perusahaan berupa gaji yang seharusnya sudah dibayar pada karyawan	213 Utang Pajak  Kewajiban perusahaan berupa pajak yang seharusnya sudah dibayarkan	214 Utang Bunga  Utang kepada kreditur sebagai imbalan atas pemakaian uang yang dipinjamkan kepada perusahaan





Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25

<p>Poin 5</p> <p>1. Kumpulan akun-akun yang digunakan untuk meringkas transaksi dari jurnal merupakan pengertian dari</p> <p>a. Buku besar pembantu b. Buku besar c. Buku besar pembantu utang d. Buku besar pembantu piutang</p>	<p>Poin 5</p> <p>2. Berikut merupakan fungsi buku besar, <i>kecuali</i></p> <p>a. Sebagai wadah penggolongan akun b. Untuk meringkas data transaksi c. Sebagai dasar menyusun laporan keuangan d. Sebagai dasar membuat kode akun</p>	<p>Poin 5</p> <p>3. Sistem pengkodean akun yang menggunakan sepuluh unit angka dari 0 sampai 9 adalah</p> <p>a. Sistem numeric b. Sistem decimal c. Sistem mnemonik d. Sistem kombinasi</p>	<p>Poin 5</p> <p>4. Sistem pengkodean akun dengan menggunakan symbol kelompok dan singkatan huruf yang bersangkutan adalah</p> <p>a. sistem numeric b. sistem decimal c. sistem mnemonik d. sistem kombinasi</p>	<p>Poin 5</p> <p>5. Bentuk dari buku besar yang paling sederhana adalah bentuk</p> <p>a. Saldo ganda b. Saldo tunggal c. Skontro d. T</p>
<p>Poin 5</p> <p>6. Buku besar yang bersaldo rangkap (empat kolom) merupakan bentuk</p> <p>a. Saldo ganda b. Saldo tunggal c. Skontro d. T</p>	<p>Poin 5</p> <p>7. Uang tunai yang dimiliki perusahaan disebut</p> <p>a. Kas b. Piutang usaha c. Beban gaji d. Pendapatan</p>	<p>Poin 5</p> <p>8. Nomor kode Akun dari Ekuitas adalah</p> <p>a. 111 b. 211 c. 311 d. 411</p>	<p>Poin 5</p> <p>9. Perlengkapan adalah persediaan habis pakai untuk keperluan perusahaan yang merupakan kelompok dari</p> <p>a. Aset lancar b. Aset tetap c. Ekuitas d. Pendapatan</p>	<p>Poin 5</p> <p>10. Kewajiban berupa gaji yang harus dibayarkan ke karyawan adalah pengertian dari</p> <p>a. Piutang usaha b. Pendapatan jasa c. Utang gaji d. Beban gaji</p>
<p>Poin 5</p> <p>11. Pengambilan sejumlah uang untuk kepentingan pribadi dinamakan</p> <p>a. Ekuitas b. Prive c. Pendapatan jasa d. Kas</p>	<p>Poin 5</p> <p>12. Nomor kode akun dari Pendapatan jasa adalah</p> <p>a. 211 b. 311 c. 411 d. 511</p>	<p>Poin 5</p> <p>13. Beban yang terjadi atas penggunaan Air, Listrik dan Telepon merupakan definisi dari</p> <p>a. Beban air, listrik dan telepon b. Beban usaha c. Beban iklan d. Beban sewa</p>	<p>Poin 5</p> <p>14. Bentuk fisik perusahaan yang digunakan untuk kegiatan operasional usaha adalah</p> <p>a. Peralatan b. Tanah c. Kendaraan d. Gedung</p>	<p>Poin 5</p> <p>15. Sistem numeric adalah sistem pengkodean akun yang berupa</p> <p>a. Pemberian nomor/angka b. Pemberian sepuluh unit 0-9 c. Pemberian symbol dan singkatan d. Pemberian kombinasi huruf dan angka</p>
<p>Poin 10</p> <p>16. Sebutkan bentuk-bentuk Buku Besar dengan benar</p> <p>Bentuk T, Bentuk Perkiraan, Bentuk Saldo Tunggal, Bentuk Saldo Ganda</p>	<p>Poin 10</p> <p>17. Jelaskan pengertian buku besar ...</p> <p>Buku besar adalah kumpulan akun-akun yang digunakan untuk meringkas transaksi yang telah dicatat dalam jurnal</p>	<p>Poin 10</p> <p>18. Sebutkan 5 nama-nama akun dari Aset Lancar perusahaan jasa</p> <p>Kas, Surat-surat Berharga, Piutang Usaha, Piutang Wesel, Iklan Dibayar Dimuka, Sewa Dibayar Dimuka, Perlengkapan</p>	<p>Poin 10</p> <p>19. Sebutkan dua Fungsi dari buku besar adalah</p> <p>a. Untuk meringkas data transaksi yang telah dicatat dalam jurnal b. Sebagai wadah untuk menggolongkan data keuangan, dan untuk mengetahui jumlah atau keadaan rekening yang telah terjadi. c. Sebagai dasar penggolongan transaksi yang telah dicatat dalam jurnal d. Sebagai data dan sumber informasi untuk menyusun laporan keuangan</p>	<p>Poin 10</p> <p>20. Suatu keistimewaan yang dimiliki perusahaan akibat, letak, strategis, organisasi, manajemen dan nama baik perusahaan adalah</p> <p>Goodwill</p>
<p>Poin 10</p> <p>21. Saham dan obligasi yang segera dapat diuangkan merupakan pengertian dari ...</p> <p>Surat-surat Berharga</p>	<p>Poin 10</p> <p>22. Sebutkan kelompok akun/rekening dari kewajiban jangka pendek ...</p> <p>utang usaha, utang gaji, utang pajak, utang bunga, sewa diterima dimuka,</p>	<p>Poin 10</p> <p>23. Jelaskan perbedaan perlengkapan dan peralatan ...</p> <p>perlengkapan merupakan berupa barang yang diperkirakan habis pakai kurang dari satu tahun sedangkan peralatan merupakan barang/ alat yang bisa dipakai lebih dari satu tahun</p>	<p>Poin 10</p> <p>22. Pinjaman jangka panjang dengan jaminan aktiva tidak bergerak merupakan ...</p> <p>Utang Hipotik</p>	<p>Poin 10</p> <p>25. Sebutkan 5 beban-beban operasional yang ada pada perusahaan jasa ...</p> <p>beban iklan, beban gaji, beban perlengkapan, beban sewa, bebar air listrik dan telepon, beban administrasi dan umum</p>

Aturan Permainan

- Pemain terdiri dari **4-5 pemain dan 1 juri**.
- Juri bertugas memegang **Kartu Master, Soal dan Kunci Jawaban**
- Setiap pemain mendapatkan **7 Kartu** secara acak, sisanya digunakan untuk kartu tarikan/**DrawCard**
- Kartu yang paling awal dimainkan adalah **Kartu Master** yang dikeluarkan oleh **Juri**. Setiap pemain harus menyesuaikan materi dengan **tema** pada **kartu master** yang sedang dimainkan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud maka harus mengambil 1 kartu dari kartu tarikan/**DrawCard** dan seterusnya.
- Inti dari permainan ini adalah menyesuaikan **kartu materi** dengan tema pada **kartu master**.
- **Kartu Master** dapat dimainkan kembali oleh **Juri** jika ada pemain yang mengeluarkan **Kartu Soal**
- **Kartu Soal** dapat dimainkan hanya pada saat giliran anda. Apabila kartu soal dikeluarkan maka pemain tersebut **wajib menjawab** pertanyaan sesuai **nomor** yang tertera pada kartu soal. apabila jawaban benar maka mendapatkan **poin**. apabila jawaban pemain salah, maka harus mengambil 1 kartu dari **DrawCard** dan pemain lawan berhak menjawab soal tersebut.
- **Kartu simbol** seperti plus4, plus2, Block, Reverse, Magic dapat dimainkan hanya pada saat giliran anda. kartu simbol dapat dimainkan dalam kondisi apapun **kecuali** pada saat kartu soal dimainkan.
- Pemain yang memiliki kartu dengan materi yang **sama** boleh mengeluarkan kartu tersebut secara **bersamaan**.
- Apabila kartu tinggal satu maka pemain tersebut wajib mengatakan **"UNO"**. Apabila kalah cepat dengan pemain lawan maka pemain tersebut dinyatakan kalah dan **permainan selesai**.
- Pemain dinyatakan **menang** apabila mendapatkan **poin terbanyak** setelah semua kartu soal terjawab dan atau salah **satu pemain** yang dapat **menghabiskan kartu dalam permainan**.

Aturan Poin

- Poin +5 :** Apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar pada soal yang berwarna merah. apabila jawaban pemain salah, juri berhak melempar soal tersebut pada pemain lawan
- Poin +10 :** Apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar pada soal yang berwarna kuning. apabila jawaban pemain salah, juri berhak melempar soal tersebut pada pemain lawan

Keterangan



Kartu Master Adalah kartu yang berisi tema dari materi pelajaran. Kartu master wajib dimainkan paling awal dalam permainan



Kartu Soal adalah kartu berisi soal-soal yang harus dijawab oleh pemain yang mengeluarkannya. Soal akan dibacakan oleh juri, benar/salah jawaban akan mendapat konsekuensi dari juri sesuai peraturan.



Kartu Materi adalah kartu yang berisi materi-materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku

Penjelasan Kartu Simbol



Plus 4 Kartu adalah kartu yang jika dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu sekaligus. Kartu ini dapat dihalau dengan kartu yang sama



Plus 2 Kartu adalah kartu yang jika dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 2 kartu sekaligus. Kartu ini dapat dihalau dengan kartu yang sama



Block adalah kartu yang dapat menghentikan giliran pemain selanjutnya. jadi pemain selanjutnya kehilangan gilirannya



Reverse adalah kartu yang digunakan untuk membalik arah pada giliran permainan



Kartu Magic adalah Kartu ini bisa dimainkan apabila pemain tidak mempunyai kartu materi

Panduan Materi Singkat

Pengertian dan Fungsi Buku besar <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Buku Besar • Fungsi Buku Besar 	Sistem Pengkodean Akun <ul style="list-style-type: none"> • Sistem Numeric • Sistem Decimal • Sistem Mnemonik • Sistem Kombinasi 	Bentuk-bentuk Buku Besar <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk T • Bentuk Skontro • Bentuk Saldo Tunggal • Bentuk Saldo Ganda
Aset Lancar <ul style="list-style-type: none"> • Kas • Surat-surat berharga • Piutang Usaha • Piutang Wesel • Iklan Dibayar Dimuka • Sewa Dibayar Dimuka • Perlengkapan • Asuransi Dibayar Dimuka 	Aset Tetap <ul style="list-style-type: none"> • Tanah • Gedung • Akumulasi Depresiasi Gedung • Kendaraan • Akumulasi Depresiasi Kendaraan • Peralatan • Akumulasi Depresiasi Peralatan 	Aset tidak Berwujud <ul style="list-style-type: none"> • Goodwill • Hak Paten • Hak Cipta • Hak Merek • Gedung dalam Proses
Investasi Jangka Panjang <ul style="list-style-type: none"> • Investasi dalam Saham • Investasi dalam Obligasi 	Kewajiban Jangka Pendek <ul style="list-style-type: none"> • Utang Usaha • Utang Gaji • Utang Pajak • Utang Bunga • Sewa diterima dimuka 	Kewajiban Jangka Panjang <ul style="list-style-type: none"> • Utang Oblgasi • Utang Hipotik • Utang Kredit Investasi
Modal (Ekuitas) <ul style="list-style-type: none"> • Ekuitas • Prive 	Beban-Beban <ul style="list-style-type: none"> • Beban Gaji • Beban Iklan • Beban Perlengkapan • Beban Sewa • Beban Air Listrik dan Telepon • Beban Administrasi dan Umum 	Pendapatan <ul style="list-style-type: none"> • Pendapatan Jasa • Pendapatan Lain-lain

Cover Produk



Lampiran 25. Dokumentasi

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENERAPAN MEDIA



Lampiran 26. Surat Ijin Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN KEJURUAN DAN KETRAMPILAN YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SMK YPKK 2 SLEMAN

BIDANG KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM KEAHLIAN: AKUNTANSI DAN PEMASARAN

TERAKREDITASI : A

Jalan Pemuda Wadas Tridadi Sleman Yogyakarta Telepon (0274)868394

SURAT KETERANGAN

Nomor : 201/1/IV/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP : -
Pangkat/Golongan : -
Jabatan : Kepala Sekolah SMK YPKK 2 Sleman

Menerangkan bahwa nama tersebut di bawah :

Nama : MAULANA WITANTYO
NIM : 13803241008
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian di *SMK YPKK 2 Sleman*, dari tanggal 10 Maret 2017 s.d Tanggal 28 April 2017, guna memenuhi tugas akhir karya tulis ilmiah dengan judul *"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 SMK YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017"*

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, kemudian kepada yang berkepentingan harap menjadi periksa adanya.

